

NINTENDO LEHTI

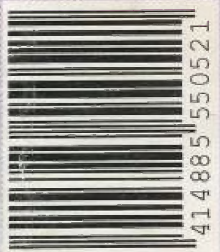
JOULUN SUURI
KAKSOISNUMERO

ENNAKKOSILMÄYS:

STREET
FIGHTER
II



NINTENDO
KRISTALLIPALLOSSA
VIRTUAALITODELLISUUS
SARJAKUVAT
MARIO PAINT



LIITY F1 HUIPPUTEAMIIN



SCALEXTRIC

Funente oy

Mika Häkkinen, suomalainen formula 1 -huippukuljettaja, on palkattu Scalextric -teamin ykköskuljettajaksi. Liity sinäkin Mika Häkkisen tallikaveriksi Scalextric -huipputeamiin. Kierrä Mikan mukana koko formula 1 sirkus. Aja harjoitusajot, taistele paalupaikoista ja voita F1 maailmanmestaruus.

Scalextric autoradalla tunnet aidon ajonautinnon. Räjähävän lähdön, huimat nopeudet ja mahtavan pidon rataan.

Scalextric rataosista voit rakentaa kaikki F1-sarjan radat ja olla mukana jokaisessa osakilpailussa.

**PS. Muista Mika Häkkisen neuvo:
"Vain tehokkaalla päivittäisellä harjoittelulla voidaan tulla mestariksi".**

**OSOITTEITA JA
PUHELINNUMEROITA**

Käytä seuraavaa osoitetta, kun kirjoitat meille tänne toimitukseen: Funente Oy, Särkiniementie 5C, 00210 HELSINKI. Lähetä mieluummin kortteja kuin kirjettä. Muista merkitä selvästi mille lehden palstalle sinulla on asiaa! Älä myöskään unohda liittää korttiin omaa nimeäsi ja osoitettasi. Meillä täällä toimituksessa ei ole mahdollisuutta vastata teidän kysymyksiinne puhelimitse, mutta voit soittaa seuraaviin numeroihin:

Nintendo-klubi:

Päivystys: Petteri, Micke, Karim ja Alek vastaavat kysymyksiisi tiistaisin, keskiviikkoisin, torstaisin ja perjantaisin klo 12.00-19.30 ja lauantaisin ja sunnuntaisin klo 12.00-18.00. Klubin puhelinnumero on 90-670 544. Klubin Nintendo-mestari on Alek Kaseva.

Lehtitilaukset:

Kustannus Oy Semic
puh. 931-141 900

Nintendo-express:

Mega-Nage

Trafiikki:

Riikka Syvähuoko

Osoitteiston lähde:

Funente Promotion Oy

Nintendo-asiantuntijat:

Petteri Saarva

Mikael Ekroos

Kleku Salo

Tarkus Selin

NINTENDO-lehti. Julkaisija: Kustannus Oy Semic, PL 317, 33101 ampere. Tilaajapalvelu puh. (931) 141 900. Vastava toimittaja Jukka Toivonen. Toimittaja ja suomentaja Anssi Alanen. TM ja © 1992 Nintendo. All Rights Reserved. Under license to Kustannus Oy Semic. Painopaikka: Algraphics Oy / Tampereen Arpatehdas, Tampere, 1992. Tilaushintaan sisältyy 16-sivuinen Power Player-liite, joka toimitetaan vain tilaajille. Kustannus Oy Semicin asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.
ISSN 0788-2742

PARAHIN LUKIJA,

Joulu on jo ovella. Tämän sesonkiajan myötä tullaan julkaisemaan suurempi nippu Nintendo-pelejä kuin on aikoihin nähty. Jos olet lehtemme tilaaja, saat lukea tässä numerossa esittelyt kymmenestä (10) uudesta SuperNES-kasetista, kuudesta (6) uudesta NES-pelistä sekä viidestä (5) tuoreesta GameBoy-julkaisusta, jotka kaikki julkaistaan tässä loppuvuoden ja vuodenvaihteen tienoilla. Lehtemme tila alkaa käydä altaaksi nykyisessä muodossaan! Ratkaistaksemme tämän ongelman, olemme edelleen pienentäneet sarjakuvasisivujen osuutta. Tilalle olemme mahdollistaneet tietoa virtuaalitodellisuudesta, Mario Paint -piirustusohjelmasta, flipperiasiaa ja paljon muuta. Mukana on myös tuttuun tapaan Mario Mania ja kaksi kilpailua hienoine palkintoineen.

Seuraavaan numeroon olemme suunnitelleet tilaajalahjaksi upeaa jättijulistetta tulossa olevasta huippupelistä Street Fighter II! Jos peliin riittää kiinnostusta, niin harkitsemme myös kattavan spesiaalialbumin julkaisemista tästä huippu-uutuudesta!

Siinä sitä onkin kunnon alkujuysäys uudelle vuodelle.

Mukavia luku- ja jouluhetkiä, terveisin **Toimitus**

SISÄLLYSLUETTELO

Tämän vuoden pullea joulunumero sisältää:

4. **KLUBI-UUTISET ja TUOREET PELIUUTUUDET**
5. **KIRJEENVAIHTOPALSTA**
6. **Esittelyssä: MARIO PAINT**
8. **KOLIKKOPELIT. Flippereistä**
10. **ENNAKKOSILMÄYS**
14. **BOX MARIO – kysymyksiä ja vastauksia**
16. **Mikä on VIRTUAALITODELLISUUS?**
18. **MARIO MANIA**
20. **Suomalaiset KÄRKILISTAT**
21. **Ennakkosilmäys tuleviin SARJAKUVIIN**
24. **ZELDA & LINK menevät kaksin ulos.**
26. **Ulkomaiset KÄRKILISTAT**
27. **MARIO seikkailee sarjakuvassa.**
37. **JOULUN KILPAILU**
38. **Nintendo kristallipallossa**
40. **PRO'S CORNER**
42. **GAME OVER – pelien loppuja**
44. **TIPS & TRICKS**
48. **Kerro mielipiteesi lehdestä.**
49. **KILPAILU: Kerro omat pelisuosikkisi.**
50. **Ensi numerossa...**

Klubiuutiset

HYVÄ JÄSEN,

Tästä joulusta näyttää tulevan Nintendötäytempi kuin mistään aiemmasta. Kaikkien kolmeen hienoon pelikoneeseen ollaan julkaisemassa melkoinen joukko uusia, upeita pelejä marraskuun ja tammikuun välillä. Vuoden viimeisessä, pakussa lehdessä saat ennakkotietoja melkein kaikista uutuuksista tilaajaliite Power Playerissä. Yhdestä ei tosin voida paljastaa vielä kaikkea...

Street Fighter II on odotettu peli, joka tullaan julkaisemaan alkuvuodesta. Siitä ei kerrota vielä enempää kuin mitä ennakkosilmäyksen palstoille mahtuu. Tämä johtuu osaltaan siitä, että puntaroimme mahdollisuutta julkaista erikoisalbumia tästä mahtavasta katutappelupelistä. Samasta pelistä ollaan tekemässä julistetta, joka jaettaisiin ainakin kaikille tilaajille.

Tämän Street Fighter II-pelin grafiikka on yksi hienoimmista, mitä olemme nähneet. Myös päähahmojen liikesarjojen määrä on ylittämätön. Vaikka ideana on tapella katutaistelun maailmanmestaruudesta, on peli rakennettu niin hienosti, ettei väkivalta tunnu ikävällä tavalla pääasialta kuten joissain nahistelupeleissä.

Vuosi 1992 on pitänyt sisällään monia mullistuksia Nintendo-maailmassa. Tärkeimpänä tulee mieleen upean 16-bittisen Super Nintendon julkaiseminen. Mutta paljon on siis luvassa myös alkavalle vuodelle. Saapa nähdä miten Nintendon CD-asema edistyy suunnitteluportaasta kuluttajien ulottuville.

Mutta lienee parasta lopettaa tämä vuosi ensin komeasti ja alkaa pienen huilaamisen jälkeen vasta satsaamaan seuraavaan.

Siis hyvää pelijoulua ja mahtavaa uutta Nintendo-vuotta.

Terveisin,

Klubimestarit



UUDET PELIJULKAISUT

Muhkea nippu uudenuutukaisia pelejä odottaa pääsyään markkinoille. Tässä on alustavat tiedot loppuvuoden ja vuodenvaihteen tuoreista pelikaseteista. Näihin voi tulla vielä muutoksia, sillä tiedot joudutaan keräämään niin paljon etuajassa.

SUPER-NES

Super Scope 6	Syyskuu
Käsiohjain	Lokakuu
Lemmings	Lokakuu
WWF Wrestlingmania	Lokakuu
Final Fight	Lokakuu
UN Squadron	Marraskuu
Top Gear	Marraskuu
Super Adventure Island	Marraskuu
Sim City	Marraskuu
Krusty's Fun House	Joulukuu
Addams Family	Joulukuu
TMHT 4 - Turtles in Time	Joulukuu
Mario Paint	Joulukuu
Super Probotector	Tammikuu
Super Ghouls'n Ghosts	Tammikuu

NES

Dart vs. the World	Lokakuu
Tiny Toons	Lokakuu
Batman 2	Marraskuu
Shatterhand	Marraskuu
Rockin Katz	Marraskuu
Castlevania 3	Joulukuu
Robin Hood	Joulukuu
Adventure in Magic Kingdom	Joulukuu
Wizards & Warriors 3	Joulukuu
Mega Man 4	Joulukuu
Ufuria	Joulukuu
Mario & Yoshi	Tammikuu

GAME BOY

Home Alone	Lokakuu
Hook	Lokakuu
4-player Adapter	Lokakuu
Batman 2	Marraskuu
Prince of Persia	Marraskuu
Castlevania 2	Marraskuu
Turrican	Marraskuu
Mega Man 2	Joulukuu
Kirby's Dream Land	Joulukuu
Super Mario Land 2	Joulukuu
Track Meet	Joulukuu
Mario & Yoshi	Tammikuu

Ajankohtaisimmat tiedot saatte ilmoituksista, kyselemällä niitä klubin puhelinnumeroista tai valtuutetulta Nintendo-jälleenmyyjältä.

Kirjekavereita

Moi!

Olen 11-vuotias tyttö. Haluaisin kirjeenvaihtoon 10-12 vuotiaiden tyttöjen ja poikien kanssa. Harrastan Nintendon pelaamista, lukemista yms... Sinun harrastuksillasi ei ole väliä, kunhan pidät tosi paljon Nintendon pelaamisesta. Yritän vastata kaikille. Ei muuta kuin kynä käteen ja kirjoittamaan osoitteeseen:

Tiina Huftunen

Oikari 43520

KIMINKI

PS. Foto ois kiva, mutta ei pakollinen.

Moro!

Tahtoisin kirjeenvaihtoon 12-16 vuotiaiden poikien tai mioks ei tyttöjenkin kanssa. Kirjeitä odottaa 12-vuotias tyttö. Harrastan Nintendon pelaamista ym.

PS. 100 % vastaus kaikille!

Jonna Linnell

Kaustisenpolku 5 A 10

00420 HELSINKI

Moi!

Haluaisin kirjeenvaihtoon 7-12-vuotiaiden poikien ja tyttöjen kanssa. Harrastuksilla ei ole väliä. Itse harrastan jääkiekkoa, jalkapalloa ja Nintendoa. Osoitteeni:

Juha-Matti Uusitalo

Hirvitienväylä D

27100 EURAJOKI

PS. Kuva ois kiva

Moi!

Täällä on yksi 12-vuotias poika. Haluaisin kirjeenvaihtoon 10-12 vuotiaiden tyttöjen kanssa. Harrastan pyöräilyä, urheilua ja tietysti Nintendon pelaamista. Vastaan kolmelle ekalle. Osoitteeni on:

Petri Kallio

Pihlajakangas 35

92240 LASIKANGAS

PS. Kuva ois kiva.

Hei!

Haluaisin 10-12 vuotiaiden tyttöjen kanssa kirjeenvaihtoon. Olen 10 v. tyttö. Harrastan luitelua ja pianon soittoa. Harrastuksillasi ei ole väliä. Kuva ois kiva.

PS. Tutut älkää vaivautuko.

Kirje osoitteeseen:

Pauliina Helmi

Matruusinkatu 3 C 24

00160 HELSINKI

Heizant!

Me ollaan 2 poikkarna Turusta ja haluaisimme, että kaks liikkaa iältään 13-14 v. lähettäisivät meille kirjeen, jonka he ovat yhdessä skriivanneet. We hope että olisitte Turusta. Iältämme olemme 13 ja 14. Toivottavasti olisimme myös enemmän kuin ystävät.

PS. Emme ole veljeksiä.

PPS.. Foto, puh. no ja osoite mukaan!

Jarkko Kiviluoto

Savonkatu 3 D 27

20790 TURKU

Vastaukset voitte lähettää suoraan näihin osoitteisiin. Kirjeenvaihtoilmoitukset voitte lähettää meille osoitteella: Kirjeenvaihtopalsta, Nintendo-lehti, Särkiniementie 5 C, 00210 HELSINKI. Muistakaa laittaa ilmoitukseen nimenne ja täydellinen postiosoite, että myös vastaukset tulevat perille!

Kilpailujen voittajia

STAR WARS NINTENDO-KILPAILU 3/92: Tämän ratkaisukilpailun selvitä ensimmäisenä:

KIM RATTAY

Kurkimäentie 3 A 4, 00940 HELSINKI

Ratkaisukilpailu nostettiin sitemmin hyllylle ja uusia, parempia sääntöjä on yrittetty keksiä. Viime numerossa lupailimme jo tähän numeroon tällaista kilpailua. Se ei vältettävästi onnistunut. Katsotaanpa millaisia parannuksia keksimme alkavalle vuodelle.

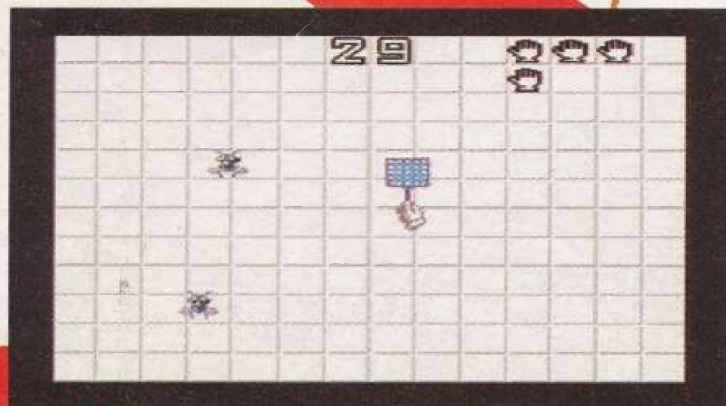
Ylläolevan tuloksen julkistaminen on viivästynyt erinäisistä syistä. Mutta Kim Rattay oli siis ensimmäinen. Hän toivoi pelikasettia BATTLETOADS (NES). Valitettavasti tämän pelin julkaisun kanssa on ollut myös omat ongelmansa.

Onnea kuitenkin voittajalle ja toivottavasti pelikasetti on viimein päätynyt nopeimmalle Power Playerille!

MARIO PAINT

Mario kokeilee mielellään kaikenlaista uutta. Paitsi että hän on maailmankuulu prinsessan pelastaja, hän on vuosien varrella toiminut tohtorina, golf-ammattilaisena ja tennistuomarina. Nyt hän on päättänyt esittää taitojaan maalaustaitojaan piirustusohjelmassa Mario Paint.

Nintendon tuorein lisälaitteutus Super-NES-konsoliin on tietokoneen hiiri ja alusta, jotka kuuluvat mukaan tähän uudenlaiseen ohjelmaan. Ei taida olla ihan oikein kutsua tätä piirrosohjelmaksi. Sillä tässä on paljon muitakin ominaisuuksia. Voit muun muassa tehdä omista piirustuksistasi animaatioita sekä säveltää niihin myös musiikin. Tällä tavalla voit valmistaa oman lyhyen piirroselokuvasi.



Kärpäslätkäpeli

KÄRPÄSLÄTKÄPELI

Jos kyllästyit piirtämiseen, voit ottaa pienen tauon ja pelata sen sijaan kärpäslätkäpeliä. Tässä pelissä yksinkertaisesti liikutellaan kärpäslätkää hiiren avulla ja lätkitään kärpäsiä ja muita mötiäisiä niin paljon kuin keritään. Välillä saa ylimääräisen kärpäsen bonukseksi. Siitä voi olla arvaamatonta hyötyä, kun tulee aika kohdata lopussa valtava jättiläishyönteinen. Tässä kaipaisi kyllä järeämpiä aseita. Mutta lätki menemään ja pidä kieli keskellä suuta, niin voit selvittää tästäkin karvaisesta ötökästä.

MUSIIKKIOHJELMA

Jos sekä piirtäminen että kärpästen liiskaaminen kyllästyttää, voit säveltää pätkän omaa Nintendo-musiikkiasi sisäänrakennetulla musiikkiohjelmalla. Tässä ohjelmassa erilaiset enemmän tai vähemmän tutut Nintendo-hahmot vastaavat kukin tiettyä ääntä. Nämä sijoitellaan hiiren avulla nuottiviivastolle ja näin syntyy musiikkia, jonka voi sitten laittaa soimaan. Tiedyt äänet ovat kyllä ihan älyttömiä. Kuuntele vaikka minkä äänen kissa saa aikaan!



Musiikkiohjelma

TOIMITUKSEN ARVIO

Mario Paint on hauska yllätys. Tässä on niin paljon erilaisia valinnanmahdollisuuksia, ettei ohjelmaan kyllästy suinkaan parin kuvan jälkeen. Hyvä puolena pitää mainita, että omat kuvat saa tallennettua muistiin. Muuten olisi voinut tuntua tylsältä nähdä paljon vaivaa luodakseen piirroksen, joka kuitenkin häviäisi, kun pelin panee pois päältä. Mario Paint sopii vähän kaikenikäisille, sillä tällä voi tehdä niin monenlaista puuhaa. Tässä Nintendo on onnistunut hienosti. Koita myös painaa hiiren nappia alkukuvan kirjainten kohdalla, sillä niihin sisältyy hauskoja yllätyksiä.

MARIO TAITEILEE

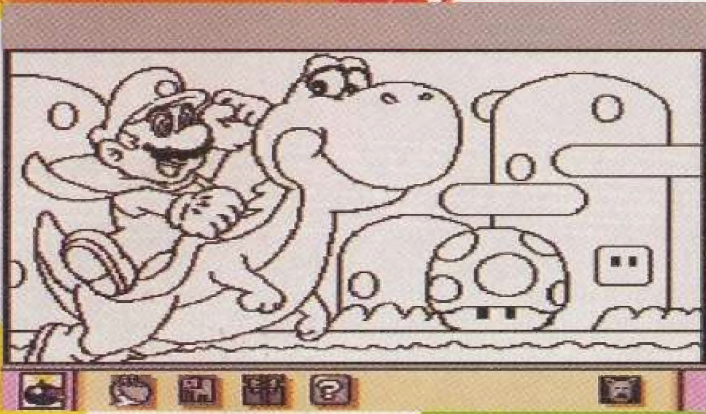
MARIO PAINT

Mario Paintin toimintoja on melko helppo oppia käyttämään. Ensin kannattaa vain koittaa erilaisia vaihtoehtoja ja piirtää yksinkertaisia kuvia eri pensseleillä ja väreillä tai yksinkertaisesti värittää ohjelmaan sisältyviä kuvia. Jos jokin siveltimenveto tai värikerros menee pieleen, täytyy vain painaa hiiren nappia koiran kohdalla, niin sen saa peruttua. Valmiissa kuvissa esiintyvät Mario, Yoshi, Toad ja myös monet lempiviholliset, joita voit itse värittää tai tehdä niistä animaatioita.

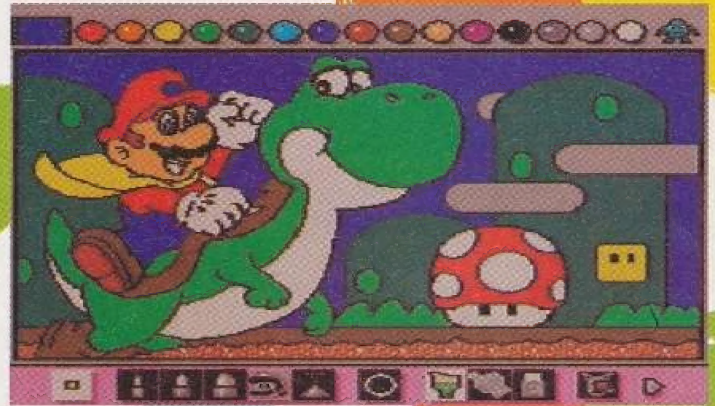
Kun onnistut erityisen hyvin piirroksessasi, haluaisit ehkä saada sen liikkumaan? Se käy helposti! Mario Paintin animaatio-ohjelmalla voit tehdä ihan omia lyhytelokuvia.

Tee oma lyhyt piirrettysi:

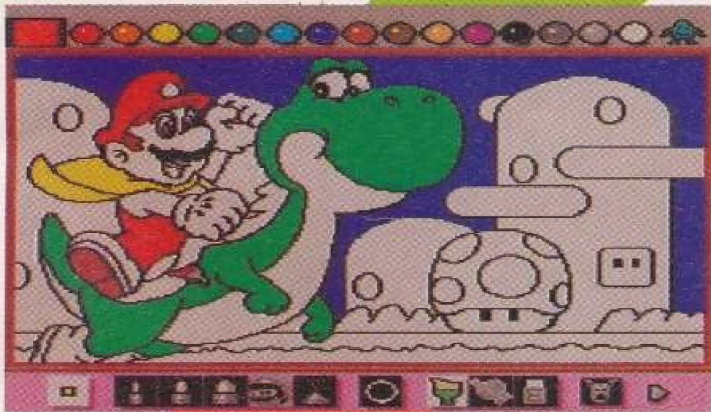
1. Aloita piirtämällä ensin tausta. Tee siitä aika yksinkertainen, että etualalle tulevat liikkuvat hahmot erottuvat kunnolla.
2. Päätä sitten kuinka monesta erilaisesta ruudusta sinun elokuvasi koostuu ja kopioi sinun 'päähenkilösi' näihin ruutuihin. Muuttele hahmoa hiukan eri ruutuihin, että saat aikaan liikkeen vaikutelman, kun nämä ruudut tulevat nopeasti peräkkäin.
3. Kun olet selvittänyt hahmon liikesarjan, sinun täytyy päättää miten nämä liikkeet sijoittuvat kuva-ruudulle.
4. Kun olet tyytyväinen sankarisi liikkeisiin kuvassa, on aika tehdä elokuvaan taustamusiikki. Voit käyttää jotakin valmiista melodioista tai siten luoda oman mestariteoksesi musiikkiohjelman avulla.
5. Valmista! Talleta nyt koko hoito kasetille ja näytä oma elokuva kavereillesi, jotka haluavat tulla koittamaan sinun Super Nintendoasi sen sijaan, että he hankkisivat laitteen itselleen. Onko sen parempaa konstia makeilla koneellaan?



Ellet luota omiin taiteilijanlahjoihisi...



... valmiita kuvia!



..voit aloittaa helpommin värittämällä...



Kun olet tyytyväinen luomukseen, voit tallentaa mestariteoksesi.

TOIMITUKSEN TODISTUS

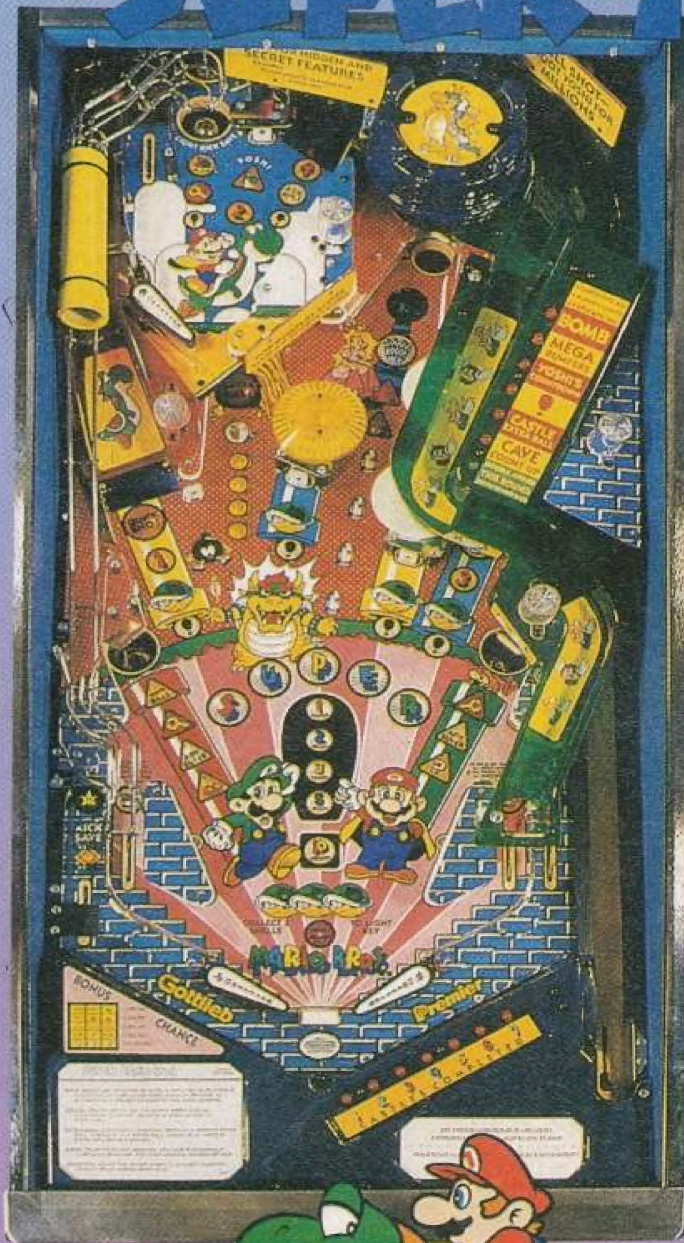
Mario Paintista sai sellaisen kuvan kuin se olisi suunniteltu pienemmille Nintendo-faneille. Mutta se oli virhe. Vapaalla kädellä piirtämiseen saattaa kyllästyä melko pian kuten myös valmiiden hahmojen kanssa leikkimiseen. Mutta sen lisäksi voi pelata kärpäslätkäpeliä hulluuden ja sormikrampin partaalle asti. Tai mikä vielä hauskem-paa, voi luoda omia järjettömiä Nintendo-melodioitaan musiikkiohjelmalla. Kaiken kaikkiaan Mario Paint on hyvää ja monipuolista työtä, jossa koirat, kissat, pommit ja raketit tekevät kukin omia erikoisia temppujaan.

On olemassa kaksi painavaa syytä, miksi tämä joulun jätinumeron kolikkopelipalsta käsittelee flippereitä, eikä videopelejä niin kuin tavallisesti. Toisen olette jo huomanneet, jos olette hiukan silmäilleet kuvia näillä sivuilla. Toinen syy on se, että flipperit ovat myös niin hienoja pelejä parhaimmillaan, että täytyyhän niitäkin ruotia joskus jokaisessa pelilehdessä.

KOLIKKO

Nintendo ja Gottlieb ovat yhteistyössä

SUPER MARIO BROS.®



Maailman tunnetuin putkimies on hyvää vauhtia nousemassa myös flipperisankariksi. Työnnä kuula vauhdilla Yoshin putkeen ('Quick Shot') tai yritä osua pallolla luolaan löytääksesi kätkettyjä yllätyksiä.

Mario ja Luigi ovat löytäneet flipperimaailman Gottlieb/Premierin ja Nintendon keskinäisen sopimuksen kautta. Tämä Super Mario Bros - The Pinball Game sopii myös mainiosti Gottlieb ohjelmaan, kun he haluavat löytää uusia piirteitä flipperiteknologiaan. Tämä peli sisältää uudenlaiset äänitehosteet sekä uuden 'dot matrix' -näytön, joka mahdollistaa myös animaatiografiikan. Peli koostuu kolmesta eri tasosta ja äänitehosteet pauhaavat katkeamatta. Sinun täytyy kamppailla seitsemässä eri kaupungissa tai linnassa ennen kuin pääset itse pääasiaan. Eli tietysti pelastamaan prinsessan.

Super Mario Bros -flipperi on uudenaikainen ja hauska flipperipeli, jossa tapahtuu koko ajan jotakin merkittävää. Kun pallot loppuvat, Mario sanoo: "Arrivederci". Silloin tekee mieli pelata heti alusta uudestaan. Super Mario Bros on mainio ja komeannäköinen peli. Mutta siitä huolimatta se ei ole yhtä veret seisauttava kuin...

PELIT

FLIPPERI-SPECIAL

Riggs & Murtaugh ovat saaneet uuden tehtävän

LETHAL WEAPON 3

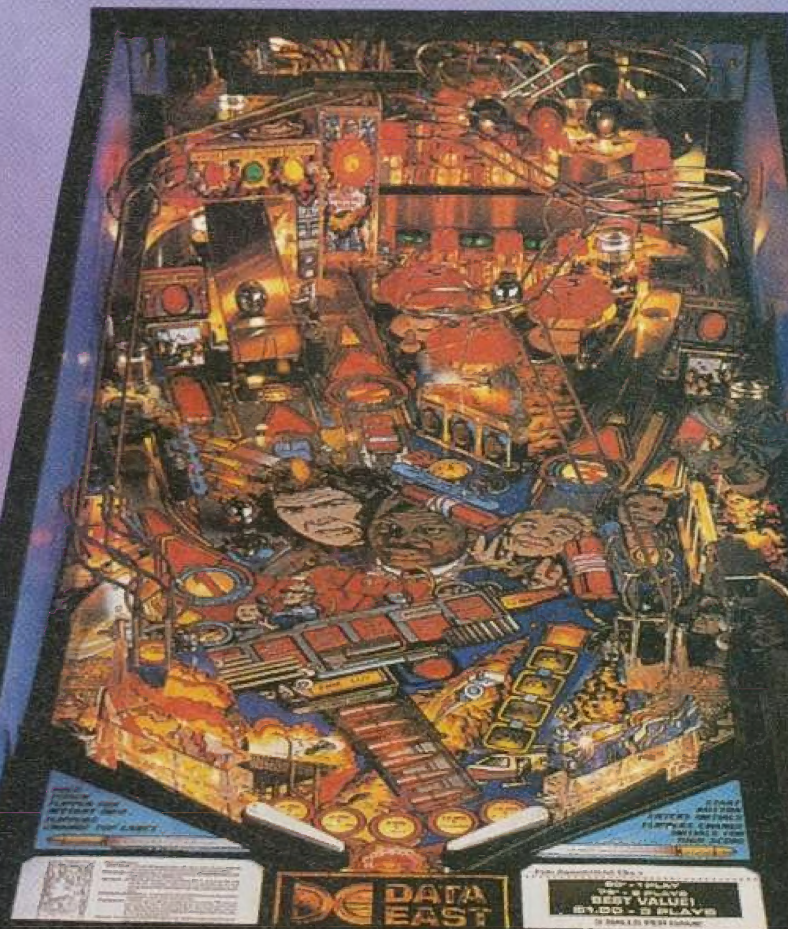


Samalla tavalla kuin kaikista suosituimmista elokuvista tehdään videopelejä, löytyy niistä myös omat flipperiversiot pelisaleihin. Data East on tehnyt tämän erittäin onnistuneen... sanoisiko sovellutuksen? Lethal Weapon 3 on rankka, nopea ja hauska flipperi, jossa on valtava määrä ääniefektejä ja täysi vauhti päällä koko ajan (jos nimittäin omat flipperikyvyt siihen riittävät). Yksi hauska tempu on se, että tietyissä erikoistilanteissa Riggs ryhtyy hanskausmattiin konnan kanssa. Silloin täytyy painaa kuin viimeistä seuraavaa päivää flipperinappoja, että Riggs voittaisi kärhämän. Yksi seikka, joka on varmaan ihan paikallaan USAssa, mutta aiheuttaa täällä ehkä ongelmia, on se, että pallot ammutaan pistoolin muotoisella kahvalla kentälle.



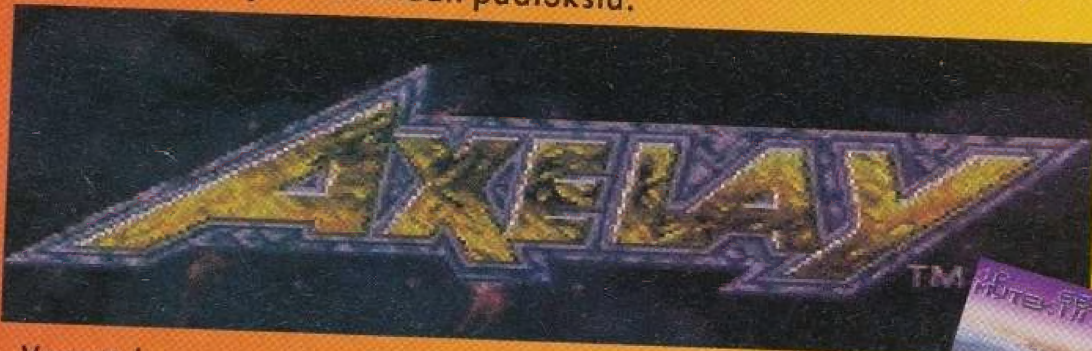
Super Mario Bros. Pinball ja Lethal Weapon 3 valtaavat varmaan Suomenkin pelihallit. Yrittäkää löytää koneet jostakin, sillä oma erilainen hupinsa on näissäkin peleissä. Miltähän tuntuisi saada kotiin tällainen laatuflipperi...

Armatic ansaitsee kiitokset näitä pelejä koskevasta informaatiosta.



ENNAKKOSILMÄY

Vuoden viimeisen numeron erikoisyllätys on ennakkosilmäykset muutamaan huippupeliin jotka toivomme näkevämme Euroopassa vuonna 1993. Näiden pelien julkaisusta Suomeksi ei ole siis tehty vielä mitään päätöksiä.



SUPER NINTENDO

Axelay	
Konami	
PELITYYPPI	PELAAJAT
Shoot'em up	1
PATTERIMUISTI	SALASANA
EI	EI
VAIKEUSASTE	
HELPPO	KESKIT. VAIK.

Verryttele sormiasi ja valmistaudu tutustumaan yhteen parhaisista räiskintäpeleistä. Konamin Axelay on uskomaton peli, joka käyttää todella hyväkseen Super Nintendon koko 16 bitin kapasiteettia. Sinun tehtäväsi on ohjata avaruusalusta D117B Axelay läpi kuuden laajan radan, joiden pomoja on vaikea uskoa edes todeksi.



Useimmissa räiskintäpeleissä kerätään aseita ja voimia tuhoamalla mahdollisimman monia vihollisia, mutta Axelay-pelissä on kunkin radan alussa mahdollisuus valita kolmesta eri aseesta. Jos vihollinen saa sinuun osuman, menetät käyttämäsi ase ja voit valita toisen kahdesta jäljelle jääneestä. Pelin kuluessa saat valita käyttöösi myös viisi voimakkaampaa asetta.



Puolet radoista näyttää samanlaisilta kuin muissakin shoot'em up-peleissä eli tausta liikkuu sivusuunnassa samaan aikaan, kun viholliset hyökkäävät oikealta ja vasemmalta. Nämä kolme rataa ovat vakuuttavia hyvin suunniteltujen ja valtaisien pomojensakin ansiosta, mutta kaikkein yllättävimmät ja vaikuttavimmat osuudet Axelayssa ovat kolmella muulla radalla. Niillä näet aluksesi takaapäin ja kuva liikkuu eteen- ja sisäänpäin. Tämä toimii komeasti ja nämä radat ovat grafiikaltaan huippua. Pomot ovat todella rankkoja.



Pelin ensimmäinen pomo.



... ja toinen pomo.

Axelay on ilman muuta shoot'em up-pelien kärkeä tähän mennessä. Se on tällä hetkellä yksi kuumimpia SuperNES-uutuuksia USAssa.

SUPER NINTENDO

Street Fighter II		
Capcom		
PELITYYPPI	PELAAJIA	
Beat 'em up	1-2 yhtiä aikaa	
PATTERIMUISTI	SALASANA	
EI	EI	
VAIKEUSASTE		
HELPPO	KESKIT	VAIKEA



Tähän mennessä ovat useimmat jo tutustuneet Capcomin katu-taistelupeliin Street Fighter II. Mutta tä-

tä huippupelistä on syytä kirjoittaa lisää, vaikka sen julkaisu-
aika ei ole vielä täsmälleen tiedossa. Valitse yksi kahdeksasta taistelijasta ja kamppaile kohti maailman katutaistelumestaruutta.



Ken läheltään tappavia tulipalloja Blankaa kohti.

nen taistelija ja hän on ehkä nopein kaikista. Valitettavasti hän ei ole kovin vahva. **Blanka** on brasilialainen monsteri, joka saattaa purra vastustajia tai ottaa tappavan sähkövirran avuksi. **Dahlsim** tulee Intiasta. Hänen jalkansa ja kätensä ovat venyvää laatua, joten hänellä on pelin paras ulottuvuus. Mutta fyysinen heikkous vaatiikin tällaista kompensatiota. **Zangief** ja **E. Honda** ovat molemmat suuria ja vahvoja miehiä, mutta myös kankeita. Jos he onnistuvat pysymään koko ajan kiinni vastustajassa, he voivat voittaa ottelun, mutta nopea ja nokkela vastustaja on heille

Ruy ja Ken ovat samanluonteisia tyypp-
pejä ja heidän Dragon Punchinsa on koko pe-
lin vahvin isku. **Guile** kuuluu amerikkalaiseen erikoisjouk-
koihin ja hän on sekä vahva että nopea. **Chun Li** on ainoa naispuoli-



Chun Li ja Dahlsim nahistelevat elefanttitemppelissä

koiva pala. Kun onnistut voit-
tamaan kaikki yllämainitut
tappelijat, pääset kamppai-
luun neljää pmoa vastaan
ja silloin olet vielä kovemilla.

Street Fighter II on yksinkertaisesti yksi komeimmista peleistä, mitä millegään pelikoneelle on tehty. Grafiikka on loistoluokkaa ja taistelijan ohjaamisen saa erinomaisen tuntuman. Pelissä on kahdeksan eri vaikeusastetta sekä yli sata erilaista iskuja ja potkua opittavana. Taistelua täytyy siis tovin harjoitella ennen kuin pää-



Guilen tehokas erikoishyökkäys.

see maailmanmestariksi ja saa tittelin The World Warrior.

STOP PRESS! STOP PRESS! STOP PRESS!

Tästä pelistä tulee joka viikko uusia uutisia. Aivan viimeisten uutisten mukaan peli saadaan alkuvuodesta Suomessa ulos. Sen lisäksi Nintendo-lehti julkaisee tilaajalahjaksi Street Fighter II -megajulisteen! Vielä harkitaan, jospa julkaisisimme hienon SF II-erikoisalbumin, joka käsittelee tarkemmin tätä huippupeliä.



Ken näyttää jalkojen tehoa.



Ilkeä Vissor Jaffar on saanut sulttaanilta määräyksen johtaa maata sillä välin, kun sulttaani matkustaa pois. Kiitokseksi Jaffarille on luvattu sulttaanin kauniin tyttären käsi. Mutta tämä kaunotar on rakastunut toisen maan prinssiin. Kun sulttaani palaa matkalta tytär kieltäytyy naimasta Jaffaria ja haluaa sen sijaan ottaa miehekseen prinssin. Tätä ei voida tietenkään hyväksyä, vaan prinssi heitetään syvimpään vankityrmään ja prinsessa saa kaksi tuntia aikaa valita. Joko Jaffar tai kuolema. Vaikea päätös!

Prince of Persia		
Konami		
PELITYYPPI	PELAAJIA	
Seikkailu	1	
PATTERIMUISTI	SALASANA	
EI	KYLLÄ	
VAIKKEUSASTE		
HELPPU	KESKIT.	VAIKKEA



Pikku keinuttelut.

Sinä olet luonnollisesti hyvä prinssi ja sinulla on kaksi tuntia aikaa selvittää tiesi läpi 20 radan, jotka ovat täynnä ansoja ja vihollisia. Konamin uusin seikkailupeli on tyylikkään näköinen ja ohjaintuntuma on erinomainen. Jos olet törmännyt helppoihin SuperNES-peleihin, niin tässä on siihen vaihtelua. Prince of Persia on peli, josta ei selviä siinä kahdessa tunnissa, missä prinsessan on tehtävä päätös. Onnistunut uutuus.



Prinssi löytää miekan.

Final Fantasy II		
Square		
PELITYYPPI	PELAAJIA	
Roalipeli	1	
PATTERIMUISTI	SALASANA	
KYLLÄ	EI	
VAIKKEUSASTE		
HELPPU	KESKIT.	VAIKKEA

Final Fantasy II ei ole aivan uunituore SuperNES-peli, mutta se on niin hyvä peli, että ansaitsee esittelyn, vaikkei sitä ole Suomessa vielä nähty.



Cecil on upseeri Red Wingsissä, jota hallitsee Baronin valtakunnan kuningas. He saavat tehtäväkseen varastaa kristalleja rauhanomaiselta väeltä, mutta Cecil ja hänen ystävänsä Kain ajattelevat, että jotain on mennyt vinoon. He nousevat vastarintaan. Nyt heidän täytyy ehtiä keräämään kristallit ennen Red Wingsin väkeä. Mutta heidän täytyy myös varoa kaikkialla lymyäviä vastustajia. Cecilin ja Kainin lisäksi apuna ovat Rydia, pikkutyttö jonka kohtaat ihan seikkailun alussa, taikuri Tellah, prinssi Edward, Cecilin paras ystävä Rosa, karatemestari Yang, kaksoset Palom ja Porom, tekniikkaihme Cid ja ninja Edge. Jokaisella on omat hyvät puolensa ja tulet tarvitsemaan kaikkien apua annistukseksi.



Final Fantasy II ei siis ole ihan uusi peli, mutta se on hyvin toimiva kokonaisuus. Pelkästään musiikkikin on omaa luokkaansa. Final Fantasy-sarjan uusin peli, jolla ei ole vielä edes varmaa nimeä, on tekeillä ja USAssa. Se tulee olemaan vähän eriluonteinen, enemmän Zeldan suuntaan kuin aiemmat seikkailut. Huhujen mukaan myös Final Fantasy III on tekeillä Japanissa. Niinpä, pitäisiköhän kunnan roolipeliä yrittää vaatia Suomen markkinoille?



Vierailulla linnassa.

ENNAKKOSILMÄYS



Hook		
Sony Imagesoft		
PELITYYPPI	PELAAJIA	
Seikkailu	?	
PATTERIMUISTI	SALASANA	
EI	EI	
VAIKEUSASTE		
HELPPU	KESKIT	VAIKEA

ihan paras peli sen paremmin NES-konsolille kuin myöskään Game Boylle. Mutta kaikkein uusin versio, nyt Super Nintendolle, on jotakin ihan muuta. Tämä on todella hyvä omassa sarjassaan eli mariomaisessa loikkimisessa. Grafiikka on hieno ja äänet ovat fantastiset.



Peter Pan on kasvanut aikuiseksi ja hänen nimensä on nyt Peter Banning. Hän elää tavallista arkipäivää ja on unohtanut täysin Mikä-mikä-maan. Eräänä päivänä Helinä-keiju tulee hänen luokseen ja pyytää häntä mukaansa Mikä-mikä-maahan, sillä Kapteeni Koukku on ryöstänyt Peterin lapset. Peter lähtee tietysti heti mukaan ja nyt on luvassa fantastinen seikkailu Peter Panille unohdetussa maassa.



Hookin grafiikka on sitä huippua, mitä videopelit voivat ylipäänsä tarjota ja musiikki on myös hyvin onnistunut. Ainoa huono puoli on Peterin hiukan

hidas eteneminen. Useimmat elokuviin pohjautuvat videopelit on tehty kaavamaisesti ja nopeasti, mutta tässä on hieno esimerkki siitä kuinka peli voi olla parempi kuin elokuva.

The Simpsons - Bart's Nightmare		
Acclaim		
PELITYYPPI	PELAAJIA	
Seikkailu	?	
PATTERIMUISTI	SALASANA	
EI	EI	
VAIKEUSASTE		
HELPPU	KESKIT.	VAIKEA



Acclaim on tähän mennessä julkaissut kaksi Simpsons-peliä NES-muodossa ja yhden Game Boylle. Nyt on tulossa kolme täysin uutta peliä ja Super-NES-pelin nimeksi tulee Bart's Nightmare.



Bart Simpson istuu ihan tavallisena päivänä kirjoituspöydän ääressä ja tekee läksyjään. Sitten hän nukahtaa äkkiä ja alkaa nähdä unia. Unessa hänen läksypaperinsa lentävät ulos ikkunasta ja hän loikkaa niiden perään. Hän putoaa kadulle hullujen ihmisten, lentävien saksofonien, hengenvaarallisten koulubussien ja monien muiden varottavien asioiden joukkoon.

Sinun pitää ohjata Bartia pitkin loputonta katua ja hypätä läksypaperien päälle aina kun näet niitä. Silloin pääset radalle, joka pitää onnistua selvittämään, että saa paperin itselleen. Papereita on kahdeksan, kuten siis myös ratoja. Peli on lievästi sanottuna epätavallinen ja siihen on vähän vaikea päästä sisään. Mutta kun Bartin painojaisen jujun ymmärtää ja oppii toimimaan oikein, on seikkailu aika hauska.



Se oli siinä. Monenlaista hauskaa on odotettavissa, vai mitä?

BOX MARIO



Box Mario on palsta, jolla Nintendo-klubin pojat ja putkimies vastailevat lukijoiden yleisiin kysymyksiin Nintendo-maailmasta. Mutta salasanoja ja vaikeita paikkoja peleissä on syytä kysyä Pro's Corner-palstalta. Viime numerossa tuli väitettyä, että R-Type on ajokilpailu. Väärin! Se on tietysti avaruusräiskintää, kun taas F-Zero on se hauska tulevaisuuden formula-kilpailu. Molemmat ovat SuperNES-pelejä ja sekaantuivat vahingossa keskenään. Kysymykset osoitteeseen: BOX MARIO, Nintendo-lehti, Särkiniementie 5 C, 00210 HELSINKI.

Markus Sävström, Wattholma

FAMILY FUN FITNESS

Hei, mihin voi käyttää sitä numeroreunaa Family Fun Fitness -matossa? Heikki ja Ritva, Helsinki



Hyvä kysymys. Ajatus lienee alunperin ollut, että mattoa varten suunnitellaan jonkinlaisia pedagogisia pelejä, joissa numeroille olisi käyttöä. Mutta ilmeisesti suosio ei ole ollut niin suuri, että Nintendo olisi kuitenkaan halunnut julkaista sellaista.

Hyvä Nintendo-lehti.

1. Voiko Nintendo-klubiin ilmoittautua, vaikka ei omistaisi Nintendoa. Jos voi miten?
 2. Voisiko lehteenne saada GB-sarjakuvia?
 3. Tuleeko Super Mario Landille jatkoa?
 4. Mikä on Marion sukunimi?
 5. Saako pelivihjeistä palkkiota?
- Nimetön Tampereelta

Hyvä Nimetön!

1. Kyllä se käy päinsä. Pelikasettien mukana tulee ilmoittautumislappuja, mutta myös puhelimitse voi ilmoittautua suoraan klubin numeroon 90 - 670 544 päivystysaikoina.
2. Ensi vuonna on luvassa uusia japanilaisia sarjoja (niistä lisää sivuilla 21-23) ja katsotaan, mitä kaikkea tässä vielä keksitään.
3. Super Mario Land 2 ilmestyy tuota pikaa Suomessa. Näillä näkymin jo joulukuussa.
4. Marion sukunimi on salaisuus! Suosio on niin suuri maailmanlaajuisesti, että putkimiehemme pitää kiinni yksityisyydestään. Brooklynin puhelintuuletossa on monta Mariota, mutta jos sukunimikin paljastettaisiin, niin...
5. Pelivihjeistä saa palkkioksi hyvän mielen ja mainetta, kun saa nimensä lehteen. Enempää emme ole voineet luvata.

Terve Box Mario!

1. Milloin Nintendo tuli Suomeen?
 2. Mikä oli Nintendon ensimmäinen peli?
 3. Kuka keksi Marion ja Luigin?
 4. Milloin The Empire Strikes Back tulee Suomeen?
 5. Tuleeko Willow 2?
 6. Mitkä ovat Super Mario Bros 3:n powermittarilukemat?
 7. Mikä on Nintendon paras roolipeli?
 8. Mikä on Suomen tähän asti myydyin NES-peli?
 9. Onko Nintendolle kantolaukkuja?
 10. Kuinka monta NES-peliä Suomessa on ilmestynyt?
 11. Voisitko esitellä Double Dragon 3:n lehdesiä?
- terv. Link ja Luigi

Terve Link ja Luigil!

1. Tarkoitatte varmaan NES-konsolia? Se tuli 1986, mutta sitä ennen on ollut erinäisiä Nintendon kolkkopelejä ja pieniä kannettavia pelejä. Itse yhtiö on yli sata vuotta vanha.
2. Mario Bros. sai kunnian olla ensimmäinen.
3. Kyllä keksiminen menee nerokkaiden Nintendo-setien piikkiin Japaniin. Suunnittelijoita oli isompi työryhmä. Luepa Mario Mania-palstaa, niin saat lisätietoja.
4. Star Warsin jatko on luvassa ensi vuoden puolella.
5. Eipä ole tällä tietoa tulossa Willowille.

6. Asteikko taisi loppua kesken, sillä arkistoista ei löytynyt tarkkoja lukuja. Mutta videopelien oman oscarin eli Mario-patsaan SMB 3 sai ja powermittarin lukemat heiluivat siellä neljän ja puolen (4.5) tienoilla.

7. Suomessa suosituin on ollut Shadowgate, mutta esimerkiksi Final Fantasy-sarjaa on keuhuttu ulkomailla.

8. Khöm, arvaa kuka on siinä sankarina? Kyseessä on nimittäin Super Mario Bros. 3.

9. NES-konsolille ei ole, mutta Game Boylle on.

10. NES-pelejä on tullut Suomessa jo yli sata.

11. Tätä on kysynyt muutkin. Yritetään saada kunnan esittely aikaan tästä pelistä. Double Dragon III on nimittäin mainio NES-peli, joka on toteutettu hiukan eri tavalla kuin sarjan edelliset osat.

SUPER MARIO WORLD

Lienee syytä kertoa uudestaan, että mikä on SMB 4, ja mikä ero on NES- ja SuperNES-peleillä, sillä niin monet ovat esittäneet seuraavat kysymykset:

1. Milloin NES-keskustyksikölle tulee SMB 4?

2. Tuleeko Super Mario World NES-muodossa tai voiko sitä pelata (esim. lisälaitteen avulla) NES-konsolilla?

3. Tuleeko Zelda 3 - A Link to the Past NESille?

No niin. Super-NES (eli Super Nintendo eli SNES eli Super Famicom) ja NES ovat laitteita, joiden pelikasetit eivät sovi mitenkään päin yhteen. Kumpiakin voi pelata vain omalla koneellaan. Ja toisaalta:

1. Super Mario World ON samalla SMB 4, eikä siitä tehdä NES-versiota. Eli

2. SMW (=SMB 4) Ei tule tällä tiedolla NES-muodossa.

Sen sijaan vahvana elää toivo, että saisimme ennen pitkää uusia SMB-pelejä sekä NES-muodossa että SuperNES-muodossa. Seuraava Super Mario -peli, joka julkaistaan Suomessa, on Super Mario Land, joka tulee joulukuussa Game Boylle.

3. Tässä on sama juttu kuin SMW:n kanssa. Zelda 3 ei ole tulossa NES-versiona, sillä laitteen kapasiteetti ei riitä tähän peliin. Mutta Zeldaa tullaan varmaan silti näkemään vielä NES-konsolissakin.

Hyvä Box Mario,

1. Onko Ruotsissa myytävänä SNESille Street Fighter 2 tai Final Fight-pelejä?

2. Tuleeko Suomeen USA/Suomi-adaptereita SuperNESille?

3. Mitkä pelit ilmestyvät SNESille tämän vuoden puolella?

T: Olli Viljanen, Järvenpää

Parahin Olli,

1. Näitä pelejä ei ole julkaistu vielä myöskään Ruotsissa. Aikataulu siellä on melko samanlainen kuin Suomessa, vaikka joitakin pelejä julkaistaan aiemmin, sillä pelit tulevat Suomeen juuri sitä kautta. SF II on tulossa alkuvuodesta ja Final Fightin julkaisusta ei ole vielä tietoa.

2. Tällaisia adaptereita ei ole tulossa maahan-tuojan mukaan markkinoille. Myös USAn kasettien sopivuutta Suomen SNES- ja NES-koneisiin on kysytty. Vastaus on siis Ei, ne kasetit eivät sovi meidän laitteisiimme, sillä TV-värisysteemi on USAssa erilainen. Sikäläiset Super Famicom-kasetit ovat myös hiukan erimuotoisia kuin täkäläiset SNES-kasetit.

3. No, tuota... näitä on aikamoinen nippu. Jospa katsoisit sivulta 4 uusien julkaisujen listaa?

Moi Box Mariol

1. Kuinka paljon maksavat Super Nintendon pelit?

2. Tuleeko ikinä peliä nimeltä Willow 2?

3. Tuleeko Hook-peliä Nintendolle?

4. Mistä voisi hankkia Simpsons 2 -pelin?

5. Jos Super Castlevanian sankari on Trevor Belmont (Simonin isä), niin miksi puhutte koko ajan Simon Belmontista?

6. Milloin Mega Man 4 tulee Suomeen?

7. Mistä voin hankkia Super Mario Bros. 3-pelin?

8. Entäpä mistä Punch-Outin?

Eipä sitten muuta kuin kiitokset hyvästä lehdestä ja MARIOPOWERIA.

Terv: Morton Koopa

Moi Morton!

1. SuperNES-pelit maksavat 495,- mk.

2. Ei ole kuulunut (kuten tuli jo mainittuakin).

3. Hook-peli on jo julkaistu NES- ja GB-muodossa ja pian on luvassa vielä SNES-versiokin!

4. Tämä ei ole vielä ehtinyt markkinoille, mutta aika pian varmaankin... Sitä paitsi monia muita Simpsons- ja Krusty-aiheisia pelejä on myös luvassa.

5. Juu, hyvä huomio. Tässä Belmontin suvussa on hankala pysyä mukana. Simonin isä Trevor seikkailee NES-pelissä Castlevania III, joka esitellään tässä numerossa. Super Castlevaniassa on puolestaan jälleen Simon sankarina. Game Boyn uudessa Castlevania II-pelissä on puolestaan sankarina Christopher Belmont (kuten edellisessäkin). Pitäisi varmaan hankkia jostain koko perheen sukupuu! Luultavasti Hjallis Harkimon ohjaama Belmont of Finland ei kuulu kuitenkaan perheeseen. Anteeksi, jos on tullut lipsautettua vääriä tietoja ja nimiä.

6. Mega Man 4 ei ehdi vielä tähän vuodenvaihteen rysäykseen, mutta malttia vaan, niin kyllä sekin varmasti ilmestyy.

7. ja 8. Näitä kannattaa kysyä valtuutetuilta Nintendo-myyjiltä, jotka voivat myös tilata niitä. Molemmat ovat myynnissä.

VIRTUAL REALITY

SILMÄYS TULEVAISUUDEN VIDEOPELEIHIN

AJATTELE, ETTÄ LÖYDÄT ITSESI KESKELTÄ KOLMIULOTTEISTA MAAILMAA, JOKA MUODOSTUU PELKISTÄ KARKEASTI MÄÄRITELLYISTÄ ESINEISTÄ JA PAIKOISTA. IHMEELLISET, KULMIKKAAT PTERODACTYL-LISKOT LENTÄVÄT UHKAAVASTI YLÄPUOLELLASI.

VIRTUAL REALITY (VIRTUAALITODELLISUUS) JA CYBERSPACE (CYBERAVARUUS) OVAT KAKSI KÄSITETTÄ, JOTKA TUNTUVAT KÄYVÄN KOKO AJAN TAVALLISEMMIKSI, KUN PUHEENAIHEENA ON TIETOKONEET, VIDEOIT JA MULTIMEDIA. MITÄ NE OIKEASTAAN OVAT JA MITEN NE KOSKETTAVAT MEITÄ? VAIKKA EMME OLE ERIKOISTUNEET ALAAN, NIIN HALUSIMME SELVITTÄÄ SAAMIEMME TIETOJEN VARASSA HIUKAN VIRTUAALITODELLISUUDEN SOVELLUTUKSIA. JATKOSSA KÄYTÄMME SANOISTA VIRTUAL REALITY LYHENNETTÄ VR, JOKA ON MYÖS ULKOMAILLA KÄYTÖSSÄ.

VES

NUMERON 6-7/92 NEWS-PALSTALLA KERROIMME VAHÄN SPECTRUM HOLOBYTEN JA CYBERSTUDION VR-LAITTEESTA VES (ELI VIRTUAL ENTERTAINMENT SYSTEM), JOITA ON NYKYAAN JO KOEKÄYTÖSSÄ PELIHALLEISSA USASSA JA ENGLANNISSA. TÄSSÄ ON HIUKAN TARKEMPIA, ENSI KÄDEN TIETOJA SEN TOIMINNOISTA JA TUNTUMASTA.

DACTYL NIGHTMARE

PELI, JOTA ENSIMMÄISESSÄ KAPPALEESSA KUVA-TAAN ON NIMELTÄÄN DACTYL NIGHTMARE SIINA PELAAJA SIOJITTUU TYHJÄÄN, VIILLEÄN HYPERAVARUUTEEN, JOSSA VOI KULKEA VIISI 'PLATFORMIA' ELI TASOKENTTÄÄ PELKKÄ TUNNE, ETTÄ TASANTEET TODEL-

LA RIIPPUVAT VAPAASTI AVARUudessa, TEKEE PELITUNNELMASTA ERIKOISEN. TUNTUU KUIN TASANTEEN LAIDALTA PUTOAMINEN OLISI KUOLEMAAKIN PAHEMPI KOHTALO. TASANTEIDEN YLÄPUOLELLA LEIJAILLEVAT SUURET LENTOLISKOT ELI PTERODACTYLIT HITAASTI. ODOTELLEN VAIN TILAISUUTTA SAADA NAPATA KIINNI PELIN SANKARISTA, ELI JUURI SINUSTA, KANTAAKSEEN HÄNET MUKANAAN POIS. PYSTYÄKSESI PUOLUSTAUTUMAAN NÄITÄ LENTÄVIÄ HIRVIÖTÄ SINULLA ON VARUSTEENA YKSINKERTAINEN SÄDEPISTOOLI. TARVITSET ASETTA MYÖS SAMASSA MAAILMASSA OLEVAA VIHOLLISTA VASTAAN, JOKA ON JOKO VASTAPELAAJA TAI PELIOHJATTU VASTUSTAJA. SINUN TÄYTYY SIIS KULKEA AVARUUDESSA PUTOAMATTA TASANTEELTA, JOUTUMATTA LISKOJEN KYNSIIN JA JÄÄMÄTTÄ VIHOLLISEN SÄTEEN TIELLE. JOS SEN SIIJAIN OSUT ITSE VASTUSTAJAAN, SAAT PISTEITÄ JA UUSI VASTUSTAJA ILMESTYY SAMAN

VES nähtynä ylhäältä.



AVARUUTEEN. TÄMÄN ENEMPÄÄ VR-PELIIN EI OIKEASTAAN SISÄLLY... VIELÄ.

VARUSTEET

KUINKA TÄLLAINEN VR-LAITE SIT-TEN TOIMII? KELLAMUSTAA RENGASTA, JOKA ON PELAAJAN YMPÄRILLÄ, KÄYTTÄÄN SIIHEN, ETTÄ PELAAJA TUNTISI MIHIN

SUUNTAAN HÄN KATSELEE JA MITEN PÄIN HÄN LIIKKUU JA PYÖRII. VIELÄ TÄLLÄ HETKELLÄ KYPÄRÄ JA JOYSTICK ESTÄVÄT PELAAJAN ISOMMAT TODELLISET LIIKKEET, MUTTA IHAN LÄHITULEVAISUUDESSA ON JO LUVASSA MAH-

DOLLISUUS NOPEAAN JA VAPAA-SEEN PYÖRIMISEEN KONEEN SISÄLLÄ, MIKÄ TEKEE TUNTUMAN PALJON AIDOMAKSI.

PÄÄHÄN LAITETTAVA KYPÄRÄ TUNNETAAN NIMELLÄ HMD (ELI HEAD MOUNTED DISPLAY) JA SE KOOSTUU KAHDESTA KUVARUU-

DUSTA, KAIUTTimesta JA SENSOREISTA, JOILLA PÄÄSI LIIKKEET JA KÄÄNTÄMISET VOIDAAN TUNNISTAA. JOS KUMARRAT PÄÄTÄSI ALAS, NÄET PELITASANTEEN ALLASI, JA KUN TAIVUTAT PÄÄTÄSI YLÖSPÄIN, NÄET LENTÄVÄT LISKOT YLÄPUOLELLASI. KAKSI KUVARUUTUA SIOJITTUVAT TÄSMÄLLEEN SILMIESI ETEEN JA NIIDEN KUVAT OVAT HIUKAN ERILAISET, ETTÄ SYNTYISI AITO STEREAON VAIKUTELMA. TÄHÄN OMINAISUUTEEN SISÄLTYY MAHDOLLISUUS, ETTÄ ASIOITA VOI OLLA TOISTENSA TAKANA JA ELÄT SYVEMMÄLLÄ KUVASSA. TÄSSÄ ON JOTAIN SAMAA KUIN NIISSÄ VANHANAIKAISISSA VIEW MASTER-LAITTEISSA, JOTKA ASETETTIIN NENÄLLE KUIN SILMÄLASIT. NIILLÄ KATSOTTIIN KAHTA HIUKAN POIKKEAVAA KUULTOKUVAA.

JA KÄDESSÄSI ON SIIS JOYSTICK, JOLLA OHJATAAN SITTEN SÄDEPISTOOLIA. TÄHTÄÄT PISTOOLILLA LIIKUTTAMALLA JOYSTICKIA ILMASSA HALUAMAASI SUUNTAAN JA VOIT AMPUA PAINAMALLA LAITTEEN LAUKAISINTA. NÄMÄ ENSIMMÄISEN POLVEN VR-LAITTEET OVAT VIELÄ NIIN PIENIÄ, ETTET VOI KULKEA VAPAASTI YMPÄRIINSÄ. VAAN SINUN TÄYTYY KÄYTTÄÄ JOYSTICKIN NAPPULAA MYÖS KULKEAKSESI SIIHEN SUUNTAAN MIHIN KATSELET KULLOINKIN VR-MAAILMASSA.



VES nähtynä sisältä. Peli on Dactyl Nightmare.



Kuva NASAN varhaisemmista VR-kokeiluista.

REALITY

TULEVAISUUS

MIHIN SUUNTAAN VR LÄHTEE ETENEMÄÄN JA KETKÄ PÄÄSEVÄT TUTUSTUMAAN SIIHEN? TÄTÄ ON VIELÄ VAIKEA SANOA. USEIN ON KÄYNYT NIIN, ETTÄ UUDET TEKNIIKAT EIVÄT OLEKAAN TULLEET SUOSITUIKSI, KUN ENSIMMÄISET INNOSTUS ON LAIMENTUNUT, JA TARKEIMMÄT SOVELLUTUKSET OVAT TAPAHTUNEET

AIVAN ERI ALOILLA. VR-MAAILMAN MAHDOLLISUUKSIA ON HELPPOIN KUVITELLA KÄYTETTÄVÄKSI ERILAISISSA SIMULAATTOREISSA. TULEE VARMASTI PALJON HALVEMAKSIA ANTAA TULEVAN TAISTELULENTÄJÄN OTTAA ENSIMMÄISET OPITUNTINSA VR-SIMULAATTORISSA KUIN LAHETTAA HANET TAI VAAALLE MILJOONIA MAKSAANESSA HÄVITTÄJÄSSÄ. YKSI KIIINNOSTAVA SOVELLUTUS VOISI OLLA ROOLIPELIÄ MUISTUTTAVA TILANNE, JOSSA USEAT PELAAJAT PÄÄSIVÄT YHDESSÄ SELVITTÄMÄÄN ERILAISIA TEHTÄVIÄ.

KUTEN NIIN USEIN MUULLOINKIN TEKNIIKASTA PUHUTTAESSA, OVAT ENNEN KAIKKEA SOTILAALLISTEN TUTKIMUSTEN TULOKSET, VARSINKIN AMERIKKALAISTEN JA ENGLANTILAISTEN, KEHITYKSEN KÄRKIPÄÄSSÄ. NÄISTÄ TUTKIMUKSISTA JA KEHITYKSESTÄ PÄÄSEVÄT SITTEN TAVALLISET PULLIAISETKIN NAUTTIMAAN RAUHANOMAISTEN SIMULAATTORIEN JA PELIKONEIDEN MUODOSSA. SUUNNITTEILLA TAI VALMIINA ON JO USEITA PELEJÄ, JOISSA PÄÄSEE OHJAAAMAAN PANSsarIVAUNUA TAI KILPA-AUTOA, SEKA LENTÄMÄÄN TAISTELUKONETTA TAI HELIKOPTERIA. SEURAAVAN VUODEN AIKANA VOI LASKEA ILMESTYVÄN AINAKIN KYMMENEN UUTTA VR-PELIÄ USAN JA ENGLANNIN PELISALEIHIN.

VR ELOKUVASSA

JOS HALUAT TIIETÄÄ LISÄÄ VIRTUAALITODELLISUUDESTA SYVEMMÄLLÄ TASOLLA, VOIMME SUOSITELLA

AMERIKKALAISTA CYBER-ALAN LEHTIÄ MONDO 2000, JOSSA VR ON YKSI SUOSITUIMMISTA AIHEISTA JA SITA KÄSITELLÄÄN LAHES JOKA NUMEROSSA. ENSIMMÄINEN ELOKUVAVIRTUAALITODELLISUUDESTA ON JO MYÖS PYÖRINYT SUOMEN ELOKUVATEATTEREISSA. ELOKUVA NIMELTÄÄN 'RUOHONLEIKKAJA' (THE LAWNMOWER MAN) KÄSITTELEE TOHTORI ANGELON (PIER-



Ennakkosilmäys Visions of Reality-yhtiön peliin Desert Strike II, joka julkaistaan vuonna 1993.

CE BROSNAN) KOKEITA, JOILLA HÄN YRITTÄÄ KEHITTÄÄ APINAN ÄLYKKYYTTÄ HERMOLÄÄKKEIDEN JA VIRTUAALITODELLISUUDEN AVULLA. VALITETTAVASTI KEHITYKSESSÄ TULEE VÄKIVALTAISIA POIKKEAMIA JA APINA AMMUTAAN. TOHTORI ANGELO SIIRTÄÄ TUTKIMUKSET NYT KOTIINSA JA TESTAA NAAPURUSTON RUOHONLEIKKAJAPOJAN REAKTIOITA VR-PELEISSÄ. TOHTORI JATKAA KOKETAAN SITTEN TÄLLÄ JÄLKEENJÄÄNEELLÄ POJALLA. JUONTA EI KANNATA KERTOA PITEMMÄLLE, MUTTA ELOKUVA SISÄLTÄÄ UPEITA VR-NÄKYMIÄ JA SAATTAA KIIINNOSTAA MUUTENKIN JUURI VR-TAUSTAN VUOKSI, VAIKKA ITSE FILMI ON AIKA KESKINKERTAINEN.

VR SUOMESSA

TÄHÄN MENNESSÄ VARSINAISIA VR-KONEITA EI OLE JUURI SUOMESSA, VAIKKA NIITÄ ON ESITELTY TIETOKONE-, VIDEO- JA MULTIMEDIA-ALOISTA KIIINNOSTUNEILLE. KONEET OVAT KUITENKIN VIELÄ NIIN KALLIITA, ETTÄ NIITÄ ON VAIKEA SAADA KAUPALLISEEN KÄYTTÖÖN MEIDÄN PIENISSÄ OLOISSAMME. NIMITTÄIN JOKAISTA PELIKONETTA KÄYTTÄMÄÄN TARVITAAN OMA OHJELMOIJA, JOKA KÄYNNISTÄÄ PELIN JA PITÄÄ HUOLEN, ETTÄ KAIKKI SUJUU OIKEIN SIITÄ ETEENPÄIN. ITSE LAITTEET TULISIVAT MAKSAAMAAN YLI NELJÄNNESEMILJOONAN MARKOISSA. MITÄÄN YKSITYISIÄ VR-LAITTEITA EI SIIS ILMEISESTI TULLA NÄKEMÄÄN SUOMESSA AINAKAAN VUOTEEN. MUTTA EHKÄ PARISSA VUODESSA PÄÄSTÄÄN TILANTEESEEN, JOSSA ESIMERKIKSI PLANET FUN FUN, SARKANNIEMI TAI LINNANMÄKI PYSTYISI LAITTAMAAN VR-PELIT PYÖRIMÄÄN. TÄLLÄ HETKELLÄ TÄYTYY MATKUSTAA LONTOOSEEN, CHICAGOON TAI EHKÄ KALIFORNIAAN SAADAKSEEN TESTATA VR-PELIEN TODELLISUUTTA.



Battletech. VR-laite, jossa on ohjaamo kypärälaitteen sijasta.



Autokilpailupeli Virtuality-yhtiöltä.

OLETKO AJATELLUT HOMMATA VR-LAITTEEN? SEURAAVAT FAKTAT SAATTAVAT OLLA KIIINTOISIA.

TIETOKONE, JOLLA PELIÄ DACTYL NIGHTMARE PYÖRITETÄÄN ON AMIGA 3000, JONKA KÄYTTÖSSÄ ON 300 MB CD-ROM-MUISTIA, 100 MB:N KOVALEVY JA LAAJA KÄYTTÖMUISTI. NÄIDEN AVULLA KONE VOI PIIRTÄÄ JOPA 30.000 POLYGONIA SEKUNNISSA. KOKO LAITTEISTO MAKSAA NOIN 65.000 DOLLARIA JA VALMISTAJA ON W INDUSTRIES LEICESTERISTÄ, ENGLANNISTA. TÄHÄN HINTAAN PITÄÄ LISÄTÄ TIETYSTI TULLIMAKSUT JA MUUT KULUT, JOS KONEEN HALUAA SUOMEEN. JA JOTKUT SANOVAT, ETTÄ SUPER-NES ON KALLIS!

Super Mario Bros.

MARIO MANIA!

MARION SEIKKAILU:

Super Mario Bros. oli ensimmäinen suuren luokan menestys niin Mariolle kuin myös Nintendon videopeleille. Useat Marion erikoisominaisuuksista, kuten hyppääminen, potkaisu, super-sienet, tulipallojen heittäminen, putkien läpi kulkeminen ja viiniköynnöksillä kiipeäminen, esiteltiin pelissä Super Mario Bros. Nämä asiat teki mahdolliseksi uusi tekniikka, jolla siirryttiin yhden ruudun liikkumattomista peleistä, kuten Donkey Kong, uusiin scrollaaviin (rullaten liikkuviin) pelitasoihin, mikä tietysti antoi tilaa useammille tapahtumille. Hahmot pystyi-

vät nyt kävelemään, juoksemaan ja hyppäämään radalla, joka rullasi eteenpäin muuttuen jatkuvasti, kohti uusia vihollisia, esteitä ja ansoja, jotka odottivat edessä. Tämä ei pelkästään tehnyt pelejä mutkikkaammiksi, vaan myös tietysti hauskeemmiksi. Ihmisen tarve tehdä aina uusia löytöjä voitiin nyt käyttää hyödyksi videopeleissä. SMB-pelin kahdeksan maailmaa sisältävän edellisiin peleihin verrattuna valtavan määrän kelmejä, esteitä ja bonusesineitä. Kuten ihmeelliset putket salaisiin vedenalaisiin maailmiin. Tai yllättävät reitit kätketyille warp-



Osa 8



pi-alueille.

Mario-pelin idea tuli niin suosituksi, että lukuisat pelienvalmistajat kopioivat sen heti ja julkaisivat omat samaan tapaan rakennetut pelinsä. Nintendo oli ottanut suuren loikan videopelien kehityksessä. Toinen uutuuus, joka esiteltiin SMB-pelissä, oli ajatus niin vaikeista ja välillä järjenvastaisista liikkeistä ja tempuista, että oli yllättävää, että kukaan edes huomasi koettaa sellaisia.

Toiset erikoistempu, kuten warppialueen

löytäminen, olivat todella hyödyllisiä. Toisaalta pelissä oli hyödyttömän tuntuksia maailmoja, kuten miinusmaailma, joka tuntuu luodun vain jännittäväksi yllätykseksi, joka on hauska löytää ja tarkistaa.

Seitsemän vuotta ilmestymisen jälkeen Super Mario Bros. on edelleen videopeli, joka toimii mittapuuna uusille peleille. Se on yhä selvä lähtökohta, joka ei tunnu lainkaan menettäneen vetovoimaansa pelaajien keskuudessa. On hienoa napata sieni ja muuttua 'superiksi'.



Jokaisen tason jälkeen Mario kohtaa prinsessan, joka onkin jotain muuta. Sankarin luulisi jo turhautuvan!



Super Mario Bros. esitteli asioita, joista Mario sai erikoisvoimia. Tulikukka antaa Mariolle kyvyn heittää tulipalloja kelmien päälle. Kolikoita pystyy keräämään ja 100 kappaletta antaa Mariolle yhden lisäelämän, että peli sai jatkua. Sienen syötyään Mario oli 'Super' ja vähemmän haavoittuva. Kun Mario pääsee nappaamaan 'Starman'-tähdän, hän tulee vähäksi aikaa voittamattomaksi.

KÄRKILISTAT

Nintendo-lehden omat kärkilistat on kerätty syyskuun tietojen pohjalta. Super Nintendon lista perustuu vielä melko pieneen otokseen. Mutta pian näistäkin peleistä saadaan täsmälliset myynnit ja silloin pelejäkin on tarpeeksi monta kaupoissa, että listalle saadaan edes 10 suosituinta!

NES-PELIT TOP 10 SYYSKUU

1. Star Tropics
2. Mega Man 3
3. Super Mario Bros. 3
4. NES Open Golf
5. Lolo 3
6. Kick Off
7. Adventure Island II
8. Star Wars
9. Snake's Revenge
10. Duck Tales

GAME BOY TOP 10 SYYSKUU

1. Terminator 2
2. Castlevania
3. Super Mario Land
4. Bubble Ghost
5. Robocop
6. Mega Man
7. Choplifer II
8. Adventure Island
9. Probotector
10. Dr. Mario

SUPER-NES TOP 5 SYYSKUU

1. Super Mario
World
2. F-Zero
3. Super Tennis
4. Super R-Type
5. Super Soccer

No niin, kuuman kesän jälkeen alkaa vihdoin tapahtua uutta kärkilistan huipullakin! Star Tropics on kivunnut yllättäen suoraan vanhojen suosikkien ohitse NES-listalla. Adventure Island-pelit tuntuvat olevan myös melko suosittuja, joten Super Marionkin seikkailuita ilmeisesti kaivataan. T2 menestyy GB-peleissä parhaiten, vaikka esimerkiksi Robocop ja Probotector ovat selkeämmän näköisiä GB:n tykityspelejä. SNES-listoja kannattaa enemmät än vasta, kun tietoja ja pelejä saadaan lisää.

UUSIA SARJOJA!

Uusissa rankoissa sarjakuvissa esiintyvät tutut Mario ja Zelda TM

SUPER MARIO ADVENTURES

WELCOME TO THE
MUSHROOM KINGDOM

POPULATION: TONS OF
TOADSTOOLS

ILLUSTRATIONS BY CHARLIE NOZAWA

WE ARE THE MUSHROOM
KINGDOM'S PLUMBERS
EXTRAORDINAIRE!

THE SUPER MARIO
BROTHERS, WHAT
A PAIR!

DO YOU HAVE
PROBLEMS WITH
YOUR PIPES?

IS YOUR WATER
RUNNING RIGHT?

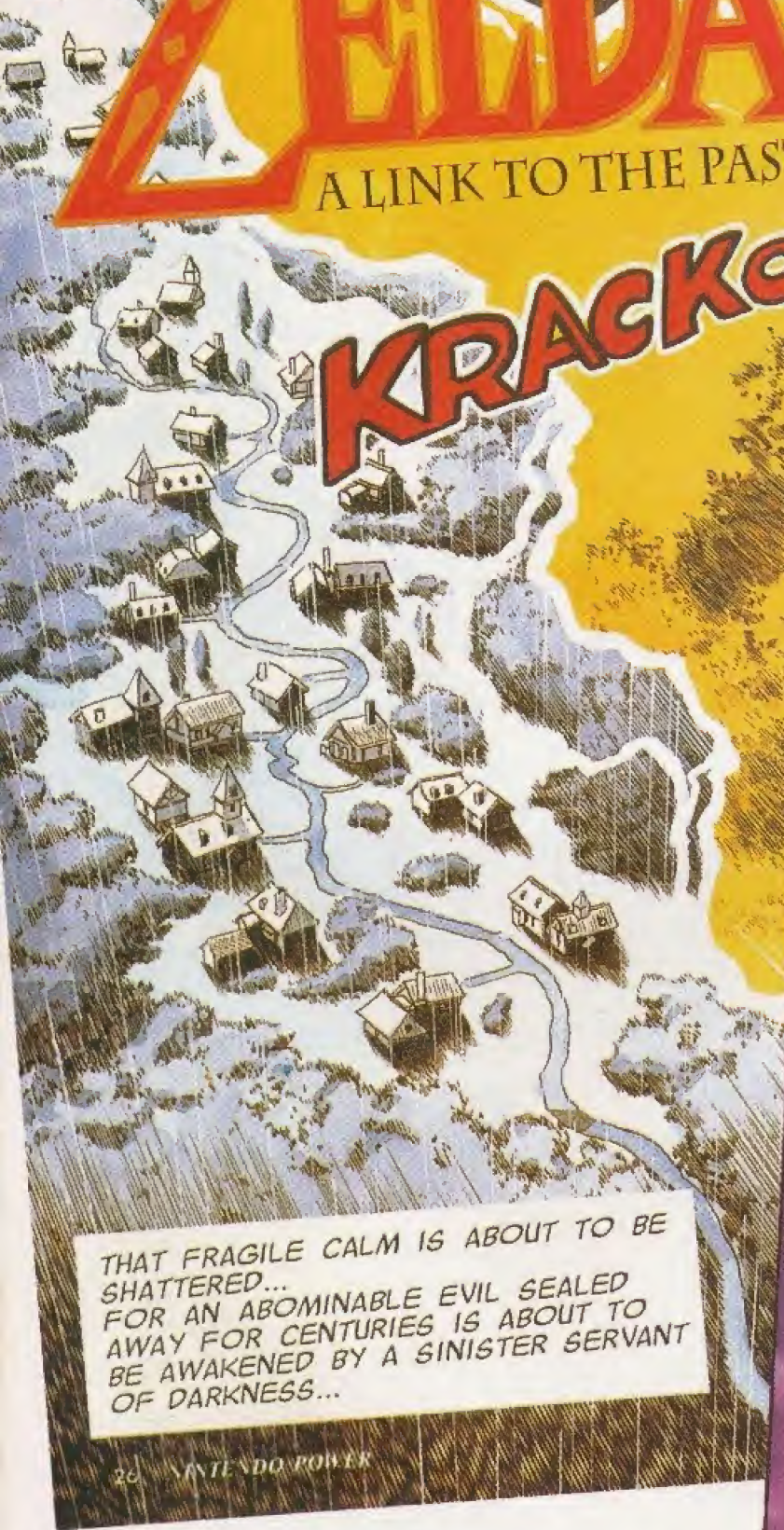
Seuraavan vuoden aikana aiomme esittää uusia, tyylikkäitä japanilaisia Nintendo-sarjakuvia lehdessämme. Nämä on alunperin tehty amerikkalaista Nintendo Power-lehteä varten, jossa niitä on myös julkaistu jo tämän vuoden alusta lähtien. Tässä on vähän esimaistiaisia siitä, kuinka lehden sarjakuvat tulevat kehittymään!

FOR CENTURIES, THE PRISTINE LAND OF HYRULE HAS ENJOYED PEACE.

THE LEGEND OF ZELDA

A LINK TO THE PAST™

KRACKO



THAT FRAGILE CALM IS ABOUT TO BE SHATTERED... FOR AN ABOMINABLE EVIL SEALED AWAY FOR CENTURIES IS ABOUT TO BE AWAKENED BY A SINISTER SERVANT OF DARKNESS...

20 NINTENDO POWER

Sankariputkimiesten lisäksi saatte kokea Linkin ja Zeldan seikkailuita uudessa, karskimmassa muodossa! Tässä syvennyttään Zeldan kolmannen osan huikeaan maailmaan.



...HMNPH! THUS SHALL ALL WHO CHALLENGE ME, AGAHNIM, MEET THEIR DOOM!

UH-UNCLE! ARE YOU...

LINK... WHAT ARE YOU DOING HERE?

ZELDA, EH... SO YOU HEARD HER, TOO... VERY WELL...

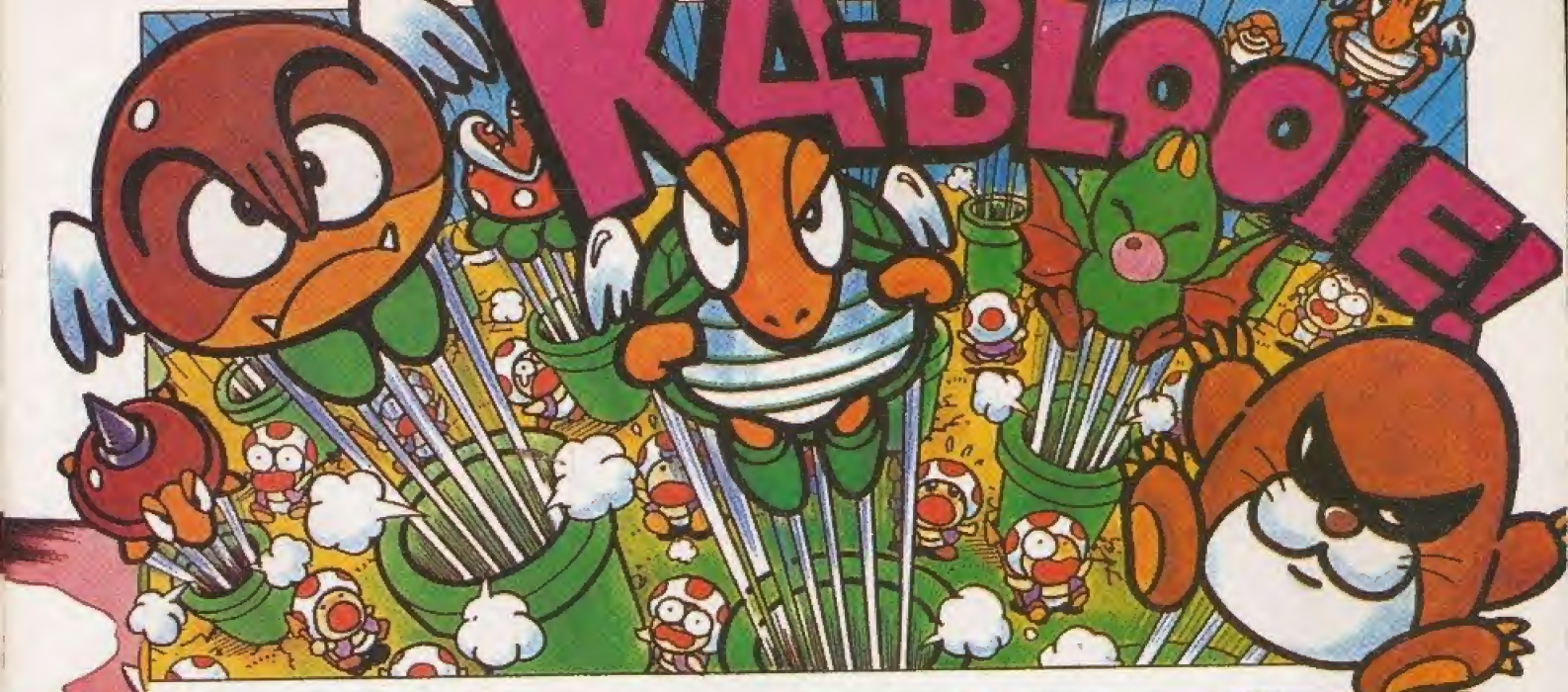
...TAKE MY SWORD AND SHIELD. THE PRINCESS... YOU MUST SAVE HER!

HUH?

UNCLE

UNCLE! SOB WHY? WHAT IS HAPPENING?

UNNNGH...



Näitä uusia sarjoja, joissa esiintyvät Mario Bros. ja Link & Zelda toivomme pystyvämme hankkimaan jo numeroon 2 tai 3 ensi vuonna. Jokainen jakso on kymmenen sivun mittainen. PALJON HUPIA!



Täydellinen ilta

Hei!

Kukkasia! Kuinka kaunistal!



Sinä näytät todella kauniilta, Zelda.

Kunpa hän pitäisi minusta niin kuin minä hänestä.

Kiitos... sinä näytät myös hyvältä.

Kunpa hän pitäisi minusta niin paljon kuin minä hänestä.



Sitten...

Mmm... eikö olekin herkullista?

Eikö MIKÄ ole herkullista? Ei tämä ole aterial, se oli tahra lautasella.



Myöhemmin...

Shhh!

Ääh... älä nyt viitsi. Hehän laulavat vierailijalle kielellä!



Lopulta...

Uskomatonta, että kehtasit nukkua oopperassa!

Heii... älä nyt. Annatko sinä hyvän yön suukon vai ei?



GAME OVER

ARVOSTAAT

NINTENDO POWER NES TOP 15 Syyskuu

1. SMB. 3
2. MHT III: The Mانتان Project
3. Battletoads
4. Mega Man IV
5. The Legend of Zelda
6. Tecmo Super Bowl
7. Final Fantasy
8. Dr. Mario
9. Tetris
10. Mega Man III
11. Dragon Warrior III
12. Mega Man
13. Castlevania III
14. Zelda II: Adventure of Link
15. Mega Man II

NINTENDO POWER SNES TOP 15 Syyskuu

1. Zelda: A Link to the Past
2. Super Mario World
3. F-Zero
4. Contra III (Super Probotector)
5. Final Fantasy
6. Final Fight
7. Super Castlevania IV
8. WWF Super Wrestlemania
9. Actraiser
10. Sim City
11. Pilotwings
12. Street Fighter II
13. Super Ghouls'n Ghosts
14. Super Adventure Island
15. Top Gear

NINTENDO POWER GB TOP 15 Syyskuu

1. Metroid II: Return of Samus
2. Super Mario Land Battletoads
3. Final Fantasy Adventure
4. Mega Man: Dr. Wily's Revenge
5. Dr. Mario
6. Simpsons: Escape from the Camp Deadly
7. TMHT II: Back from the Sewers
8. Batman: Return of the Joker
9. Castlevania II: Belmont's Revenge
10. TMHT: Fall of the Foot Clan
11. Final Fantasy Legend II
12. Final Fantasy Legend
13. Operation C
14. Football 2000

Nintendo Power -listat perustuvat samannimisen amerikkalaisen lehden keräämiin tietoihin myynnistä ja Nintendo-klubelta sekä pelaajien mielipiteisiin.

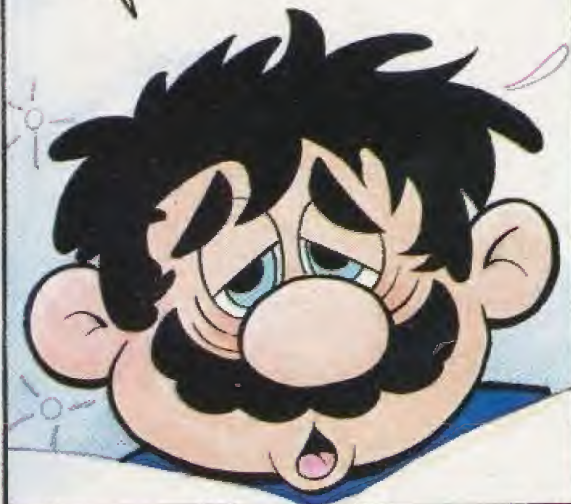
DRAINHEAD UNIMAAILMASSA

VAU! Olen juuri lukenut viimeiset 72 tuntia Dirk Drainheadin sarjakuvalbumeita. Se on uusi ennätys!



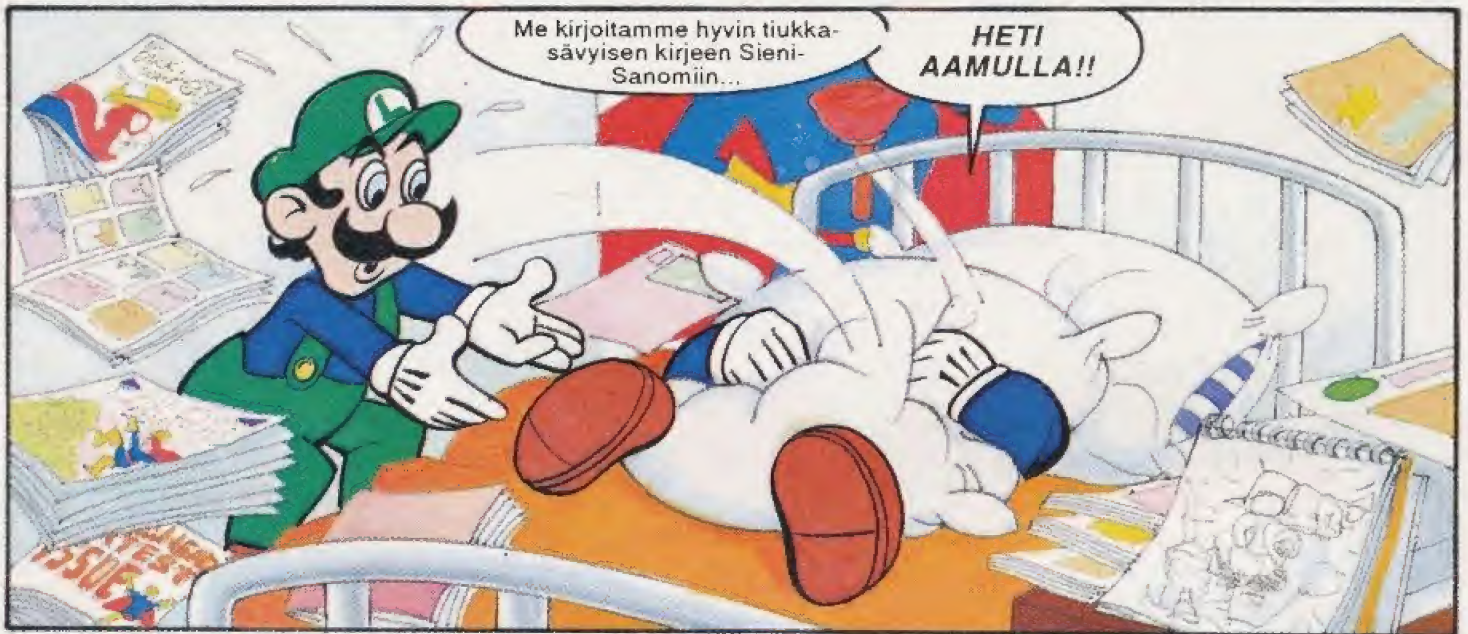
Oudointa tässä on... että voisin alkaa saman alusta!

Ehkä otan pikku torkut silti ensin.



MARIO! Nyt on oikea hätätilanne!







Voi, Snakey, Snakey, Snakey, Snakey, Snakey, Snakey, Snakey, Snakey... !! Se oli minun vikani!!!

"Suunnitelma A" on seuraava:
sinä hyökkäät edestä ja
minä otan selustan.



Ellen pelasta sinua, Snakey, en koske enää
putkitonkeihin!!

Ja "Suun-
nitelma
B"?



Luigi, onko "Dirk"
viisaampi kuin
Mario?

No, kukapa
ei olisi?



Tehän ymmärrätte, tylsät mutta traagiset kel-
mit, että en ole henkilökohtaisesti teitä vaino-
amassa. Suurempia asioita on pelissä. Valtavi-
en voimien myötä tulee myös suurempi vastuu
ja kärsimys. Kysymys merkityksestä, minun
täytyy jatkaa kulkuani...

Hän puhuu noin vaikka
koko päivän, ellei...















GAME OVER

MIKÄ ON PARASTA NINTENDO- LEHDESSÄ?

**KERRO MIELIPITEESI VUODEN 1992
NINTENDO-LEHDEN NUMEROISTA.
MIKÄ OLI PARASTA JA MIKÄ OLI
TYLSINTÄ?**

KAIKKIEN VASTAAJIEN
KESKEN ARVOMME KOLME
KAPPALETTA NINTENDON
PELIKONEITA!

Yhden kutakin Nintendon huippu-
laitetta eli palkinnot ovat

1. SUPER NINTENDO
2. NES-KESKUSYKSIKKÖ
3. GAME BOY

On tullut taas aika tehdä
lukijatutkimus. Mikä oli paras-
ta vuoden 1992 numeroissa ja
missä asioissa olisi parantami-
sen varaa?

Kerro meille mielipiteesi lyhyes-
sä ja ytimekkäässä muodossa
mieluiten postikortilla ja lähetä
se tänne toimitukseen.

Toimi seuraavasti:

1. Mainitse kortissa sinun suosikkipalstasi käyttäen alla-
olevan listan numerointia. Numero 10 on jokin muu
lehden palsta, jota ei ole listassa mainittu (kerro myös
mitä palstaa tarkoitat).
2. Kerro mikä oli sinun mielestäsi turhin eli vähiten kiin-
nostava palsta lehdessä. Pelkkä numero allaolevasta
listasta riittää, mutta myös perustelut kiinnostavat, jos
sinulla on vankka mielipide.
3. Mitä olet kaivannut lehteen? Mainitse puute, jonka
haluaisit korjattavan vuonna 1993, että Nintendo-lehti
olisi sinusta parempi kuin ennen?

MIKÄ OLI SUOSIKKIPALSTASI JA MISTÄ PIDIT VÄHITEN:

1. PELIESITTELYT
2. TIPS & TRICKS
3. BOX MARIO
4. PRO'S CORNER
5. SARJAKUVAT
6. MARIO MANIA
7. NEWS- uutispalsta
8. KILPAILUT
9. KÄRKILISTAT
10. Jokin muu - mikä?

Lähetä mielipiteesi osoitteeseen:

Joulukilpailu
Nintendo-lehti
Särkiniementie 5 C
00210 HELSINKI

Muista kirjoittaa korttiin myös nimesi ja osoitteesi,
että voit osallistua palkintojen arvontaan. Kaikkien
vastanneiden kesken arvotaan siis kolme pelikonet-
ta, yksi kutakin huippulaitetta. Vastausaika kilpai-
lussa päättyy 15. tammikuuta 1993.

Tulemme tutkimaan teidän mieli-
pidettänne lehdestä ja yritämme
saada vuonna -93 vielä paremman
Nintendo-lehden teidän luettavaksen-
ne. Voitte myös perustella mieli-
piteenne palstojen paremmuudesta
ja turhuudesta. Mieltiköä tarkkaan
mitä te haluatte seuraavan vuoden
Nintendo-lehdeltä!

NINTENDO

MITÄ NINTENDOLLE OIKEASTAAN KUULUU? MILLAINEN MYYNTI ON JA MITÄ HE PITÄVÄT TÄLLÄ HETKELLE VIELÄ TAKINHIHASSA? MITÄ VANHALLE KUNNON 8-BITTISELLE TAPAHTUU JA MILLOIN TULEE SEURAAVA UUSI PELIKONE?

NINTENDO & CO.

Kun puhutaan Nintendosta ja muiden elektroniikkajättiäisten aikeista tulevaisuudessa, joudutaan käsittelemään huhuja, arvailuja ja päätelmiä. Tulevaisuudennäkymät ovat suuria ja monenkirjavia. Monia spekulatioita voidaan niputtaa sanalla multimedia. Suurin halu on saada markkinoille laitteita, jotka pystyisivät käsittelemään kaikkea tietokonegrafikasta, tekstistä ja äänestä aina liikkuvaan videokuvaan. Tulee kestämään vielä jonkin aikaa ennen kuin normaali nintendopelaaja pääsee kokeilemaan tällaisia laitteita, mutta ainahan sitä on lupa unelmoida.

TÄLLÄ HETKELLÄ

Ei ole mitään huhupuhetta tai arvailua, että Nintendon asema maailmanmarkkinoilla on tällä hetkellä parempi kuin koskaan ennen. Se on viltteä tosiasia. Nintendon markkinaosuus kolmella tärkeimmällä markkina-alueella - Euroopassa, Amerikassa, sekä Japanissa - on kohonnut odottamattoman nopeasti. Japanissa on suurin kilpailija, Segan Mega Drive ja Master System, kadonnut lähes täysin sen jälkeen, kun Super Nintendo tuotiin markkinoille. Nintendon osuus Japanin markkinoista liikkuu tällä hetkellä välillä 90% - 95%. USAssa nousi Sega Mega Drive markkinajohtajaksi, kunnes syyskuussa -91 julkaistiin siellä Super Nintendo. Nyt Nintendolla on siellä markkinoista hallussaan 70%, jos mukaan lasketaan myös kaikki software-tuotteet eli pelit, lisälaitteet ja muut. Pohjoismaiden markkinoilla Nintendon osuus on vieläkin suurempi.

SUPER NINTENDO

16-bittinen pelikone Super Nintendo esiteltiin Japanissa marraskuun 21. päivä 1990.

Syyskuussa 1991 se tuotiin USAssa markkinoille. Viime kesän aikana se on julkaistu suurella osalla Eurooppaa.

Se, että Super Nintendo saatiin julkaistua myöhemmin sekä USAssa että Euroopassa, johtuu Nintendon puhemiesten mukaan eri TV-järjestelmien kanssa syntyneistä vaikeuksista. Tuntuu kuitenkin todennäköisemmältä, että Nintendo farkkaili ensin uuden pelikoneen vastaanottoa Japanissa ennen kuin se lanseerattiin muualle maailmaan. Vuoden 1992 loppuun mennessä on laskettu myytäväksi yhteensä yli 17,5 miljoonaa (!) SNES-pelikonetta kolmelle tärkeimmällä markkina-alueella.

Laskettu myynti Euroopassa nousee kuitenkin vain 2,5 miljoonaan yksikköön. Eikä näin pieni osuus ole lainkaan yllättävä, sillä vastahan laite on saatu julkaistua. Mutta Nintendolle on suuret tulevaisuuden odotukset myös Euroopan markkinoilla.

ONKO 8-BITTISEN AIKA OHI?

Monet huolestuneet kyselevät, että onko 8-bittinen NES-yksikkö nyt menneen talven lumia, kun 16-bittinen Super-NES on saatu laskettua onnistuneesti vesille. Luonnollisesti Nintendo sen paremmin kuin monet pelivalmistajatkaan eivät halua unohtaa niitä miljoonia ja miljoonia, jotka omistavat NES-keskusyksikön. Heillähän on vielä suuret markkinat auki, vai mitä? Kunhan suurin kohu Super Nintendon ympärillä laskeutuu tulevat sekä pelaajat että pelivalmistajat panemaan merkille tiettyjen pelityyppien parannukset ja kehityksen myös yksinkertaisemmassa 8-bittisessä.

MITÄ ON TEKEILLÄ?

Askel pelikoneista aiemmin mainittuihin "videoteksti-ja-peli"-koneisiin on pienempi kuin äkiseltään luulsi. Juuri nyt elektroniikkayh-

kristallipallossa

tiöt suunnittelevat keskinäisiä yhteistyöprojektejaan. Yksi esimerkki on elokuva- ja pelilyhtiöiden välinen yhteistyö. Tuota pikaa saadaan pelit valmistettua samaan aikaan kuin elokuvaa kuvataan purkkiin.

CD-ROM

Nintendon salamyhkäisyyden verhoon kätkeystä CD-ROM-keskuksesta ei löydä hevin tietoja saati kuvia missään. Sen lanseeraamisen ympärillä on vielä monia kysymysmerkkejä, myös itse yhtiön taholla. Luultavasti Nintendo kuitenkin julkistaa tämän yksikön Japanissa vuoden 1993 ensimmäisen neljänneksen aikana ja pian sen jälkeen myös USAssa. Sega on ehtinyt jo saada oman CD-ROM-laitteensa julki Japanissa, mutta se on selvästi alkeellisempi ja yksinkertaisempi laite kuin Nintendon suunnittelema kone.

Ongelmana tämän hetken CD-ROM-laitteissa on se, että ainoat liikkuvat kuvat, mitä laitteet pystyvät käsittelemään, ovat tietokonegrafiikalla toteutettuja liikkeitä. Informaatio ei liiku CD-ROM-laitteen ja tietokoneen välillä riittävän nopeasti, että reaaliaikaista videokuvaa voitaisiin käyttää ilman huomattavaa tiivistämistä. Tämän idean yksi variaatio on Philipsin CD-I-standardi. CD-I-levylle informaatio on tallennettu sellaiseen tiivistettyyn muotoon, että se voidaan ajaa riittävän nopeasti levyllä tietokoneelle. Riittävän nopea tarkoittaa sitä, että reaaliaikaista videokuvaa voidaan jo tallentaa levyille. Philips on myös leikitellyt Nintendon kanssa ja huhut kertovat, että Philipsin CD-I-laitteelle olisi valmistumassa jo Super Mario-peli.

HOLOGRAMMI

Ihan niin kuin muutkin kolikkopelien valmistajat, tutkailee Nintendokin tarkasti mahdollisuuksia valmistaa kolmiulotteisia pelejä eli niin kutsuttuja hologrammipelejä. Tämä on suurprojekti, jonka valmistelussa kuluu pitkä aika. Ensimmäiset valmiit tuotteet tulevat melko varmasti olemaan arkadipelejä, joita ei tule yleisille markkinoille vaan vain pelihalleihin. Nämä pelit eivät tule tavalliselle ruudulle, vaan ilmeisesti "pieneen laatikkoon", johon pelaaja sitten katselee sisään. Kun tällä saralla alkaa syntyä val-

mista jälkeä, voidaan lasit, joissa on punainen ja vihreä linssi, lopulta heittää moneen. Atariin alkeellisemmasta hologrammipelistä mainittiin Tokion matkaraportin yhteydessä viime vuonna.

VÄRIT GAME BOYHIN

Paljon on puhuttu myös Game Boysta, jossa olisi värillinen grafiikka. Suurin este on Nintendon mukaan ollut vaikeus kehittää värinäyttö, joka ei vaatisi suurta määrää virtaa. Tämän ongelman lisäksi Game Boyn nykyinen koko ei ilmeisesti riittäisi tälle kehittyneemmälle versiolle ja LCD-värejä olisi vaikea erottaa päivänvalossa. Mutta tuntuu siltä kuin värillinen Game Boy olisi odotettavissa vuoden 1993 aikana.

PIENEMPI ON SUUREMPI

Samalla kun tekninen kehitys tuo markkinoille yhä pienempiä ja tehokkaampia laitteita, elää toivo, että suurta, litteää kuvaruutua pystyttäisiin käyttämään nykyistä monipuolisemmin. Miltä mahtaisi F-Zero esimerkiksi näyttää olohuoneen seinän peittäväällä kuvaruudulla! Saattaisi syntyä hiukan pelitunnelmaa! Tällä hetkellä tällaisten haaveiden tiellä on monia teknisiä vaikeuksia. Tällaisten kuvaruutujen valmistaminen on kallista. Jopa niin kallista, että 15-tuumaista ruutua suuremmassa koossa hinta alkaa nousta jyrkästi. Sitä paitsi kuvaruudun laatua pitäisi pystyä parantamaan, ennen kaikkea värierottelun osalta. Taitaa siis kestää vielä monta vuotta ennen kuin saamme koteihin seinätauluksi peliruudun.

Kaiken kaikkiaan tuntuvat eri medioiden väliset rajat olevan katoamassa. Tulevaisuudessa meidän pitäisi pystyä pelaamaan, katselemaan videoita ja TV:tä, työskentelemään ja kuuntelemaan musiikkia samollaisilla laitteilla. Jännittävä multimedia-tulevaisuus odottaa meitä.



PRO'S CORNER

SHADOWGATE (NES)

1. Mistä löytää 6. avaimen?
 2. Huone missä on luurankokuningatar – mitä siellä tulee tehdä?
 3. Millä loitsulla käärme muuttuu kepiksi, ja mistä sen löytää?
- Kyselee Eki, jäsen 073649

1. Kun teet takahuoneessa Terrakk-loitsun, niin siellä oleva karttapallo halkeaa. Tästä löytyy vastaus.
2. Huoneeseen pitää asettaa sormus. Sormuksen löydät puutarhasta, jossa on huilu. Soittamalla huilua saat sen esille.
3. Tässä tarvitaan wandia, jonka löydät seuraavasti. Hae ensin observatoriosta rod. Löydät sen tähti-



kartan takaa. Mene sitten parvekkeelle ukonilmaan ja laita rod kaiteessa olevaan aukkoon. Saat nyt wandin, jota käyttämällä voit muuttaa käärmeen kepiksi.

TERMINATOR 2 & DOUBLE DRAGON (GB)

1. En ole onnistunut T-800:n ohjelmoimisessa Game Boy-pelissä T2. Miten se tehdään?
2. Kuinka selviää tasoilta, joka kulkevat radalla 4 sivulta toiselle GB-pelissä Double Dragon? "Raaka-Arskä"



1. Pidä huolta, että kaikissa näytöissä on numero 0, äläkä liikuta huoneessa mitään muuta. Sitten homma hoituu hienosti.
2. Ajoitus on tämän paikan koko juju! Tässä paikassa pitää hypätä täsmälleen oikeaan aikaan. Viimeisenä mahdollisena hetkenä. Tämä voi vaatia harjoittelua.

SUPER MARIO WORLD

Miten toisen kummitustalon voi selvittää? Saan kyllä esille portin, jonka ympärillä on kiviä, mutta en saa näitä poistettua.
J. Moilanen, Turku



Siniset P-tiilet muuttavat, kuten ehkä tiedätkin, kivet kolikoiksi, kun hyppäät sellaisen päälle (siis P-tiilen). Joten etsi jostakin P-tiili, hyppää sen päälle ja juokse sitten portin luokse keräämään kolikot ennen kuin menet portista sisään.

BLASTER MASTER (NES)

Miten pääsen kolmannen pomon ohi Blaster Masterissa?
Jäsen 930401
Koitapa seuraavaa temppua. Heitä käsikranaatti

ja paussaa peli Start-napilla minuutiksi, kun räjähdys on vielä kesken.

MEGA MAN (GB)

Haluaisin tietää Mega Manin koodin tohtoria vastaan Game Boylle.

Markus Halme

Tohtori Wilya vastaan pääset koodilla A2 A3 B4 C2 C3.

SUPER MARIO BROS. (NES)

Voisitko kertoa tarkat ohjeet miten päästään -1 maailmaan?

Hanna Aaltonen, Littoinen

Miksi en pääse maailmaan -1, vaikka olen koittanut sitä monta kertaa?

"Kysymysmerkki"

Temppu on tosiaan vaikea. Siis kerran vielä. Mene maailman 1-2 lopussa putken päälle ja riko hyppylä yläpuolelta kaksi tiiltä jättäen putkessa kiinni-olevan ehjäksi. Kyykisty sitten putken kärjen päälle ja hyppää oikealle ylös b-näppäin pohjassa.

T2 (GB) & NES-PELEJÄ

1. Missä järjestyksessä voimageneraattorit pitää tuhota GB-pelissä T2?

2. Mistä löydän sauvan Little Nemossa?

3. Sanokaa Wilyn koodit NES-peleissä Mega



Man 1 ja 4.

4. Hyvä vinkki Tikuun ja Takuun?

Terveisin Jussi ja Tomi

1. Nämä tornit pitää tuhota pituusjärjestyksessä, alkaen korkeimmasta.

2. Tämän sauvan saa automaattisesti, kun pääsee tarpeeksi pitkälle.

3. Ykköseen ei ole koodia ja nelonen ei ole vielä markkinoilla.

4. Kun pelaat peliä kaksin kaverisi kanssa, pääsette varmasti pitemmälle.

ZELDA III - A LINK TO THE PAST (SNES)

1. Voiko kylässä saada käsiinsä jotakin erityistä, kun joutuu juoksemaan ympäri ja kaivamaan 15 sekuntia?

2. Kuinka kirjan saa alas hyllyltä talossa kylän ulkopuolella?

3. Kuinka niitä merkillisiä merkkejä pystyy lukemaan, joita pelissä on joka puolella?

4. Toisissa paikoissa seinissä on halkeamia, mutta niihin ei saa silti tehtyä reikiä pommien avulla. Voiko seiiniin tehdä reikiä jollain muulla konstilla?

1. Voit löytää sieltä palasen sydäimestä. Se on joka kerta eri paikassa, joten et voi muuta kuin etsiä sitä aina uudestaan kunnes se osuu kohdalle.

2. Jos olet saanut Saharahlan luolasta kengät, Itäisen palatsin luota, niin voit juosta päin kirjahyllyä, jossa kirja on. Opus putoaa silloin toiselle puolelle, mistä voit käydä poimimassa sen.

3. Tarvitset kirjaa juuri näiden monumenttien, hieroglyfien ja kummallisten merkkien tulkitsemiseen.

4. Kenkien avulla voi myös tehdä reikiä seiiniin halkeamien kohdalla. Juokse päin seinää näissä kohdissa samalla tavalla kuin kirjahyllyä päin, niin seinään saattaa tulla reikä.

SNAKE'S REVENGE (NES)

Miten pääsen pommeilla täytettyyn junaan? Olen päässyt sinne asti, mutta en pääse sisälle.

Jäsen 072302

Koita käyttää jotakin korttia, joita olet kerännyt matkalla.

PROBOTECTOR (NES)

1. Miten Probotectorissa voi voittaa voimakentän lopussa tulevan jättimäisen robotin?

2. Voiko Mega Man 3:ssa voittaa pomoja ilman energiatankkeja.

Toni Ollinpoika, jäsen 099447

1. Tästä suuresta vihollisesta selviää, kun hyppää hänen ylitseen ja ampuu sitten (raukkamaisesti?) selkään.

2. Kyllä se on mahdollista, jos olet tarpeeksi taitava.

ZELDA II (NES)

1. Mistä saan spell-taian ja 8. taikasäiliön?

2. Onko taika-avain 1. palatsissa vai missä se on?

1. ja 2. Löydät kaikki nämä esineet kadonneesta kaupungista. Kulje 6. palatsista ylös oikealle luolan luokse ja sen läpi edelleen pienelle niitylle. Kaada siellä puita vasaralla.

Game Over

SUPER MARIO WORLD

Voit mennä Bowserin linnaan kolmella eri tavalla. Ensimmäinen ja tavallisin on pitkä reitti, jossa pitää selvittää Larryn linna. Oikotie 1 kulkee Star Worldin kautta, josta päädyt suoraan Koopan linnan vasemmalle puolelle. Vaikein reitti on se, joka johtaa sinut linnan takaosalle. Pääset sinne, kun löydät salaisen ulospääsyn maailmassa Valley of Bowser 1 ja selvität sitten Valley Fortressin. Tämä reitti on hankala selvittää, mutta siten pääsee kätevimmin itse Bowserin luokse.

Kun olet jollain näistä konsteista päässyt raivaamaan tiesi läpi koko linnan ja saavut Bowserin huoneeseen, olet valmis lopputaisteluun. Voittaaksesi Koopan lopullisesti (tai ainakin seuraavaan SMB-peliin asti) täytyy tehdä näin:



Sisällä Bowserin huoneessa.

Tartu Mechakoopiin ja heitä niitä kohti Bowseria...

... samalla kun väistelet kuplia.

Ota sieni, jonka prinsessa heittää, kun Bowser on hetken poissa...

super Castlevania IV™

Kun olet päässyt Draculan linnaan ja siellä aivan ylös asti, ei kulu enää pitkään kunnes olet silmätysten Draculan kanssa. Hän on todella hankala vastus, mutta tähän taisteluun löytyy yksi huipuvinkki. Draculan huoneessa on nimittäin rapun alla kaksi näkymätöntä tasannetta. Hyppää alas näiden päälle ja kulje vasemmalle niin pitkälle kuin pääset. Kun odotat siellä hetken aikaa, saat kaiken mitä tarvitset ja voit kohdata sitten Draculan täydessä varustuksessa.

Kun sitten olet vastatusten Draculan kanssa, sinun pitää varoa hänen erilaisia hyökkäyksiään ja heittää bumerangeja pään korkeudella. Sinun täytyy saada todella monta osumaa ennen kuin paha kreivi antautuu ja Simon on lopultakin voittanut.



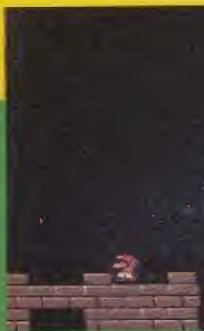
Hyppää alas näkymättömälle tasanteelle...



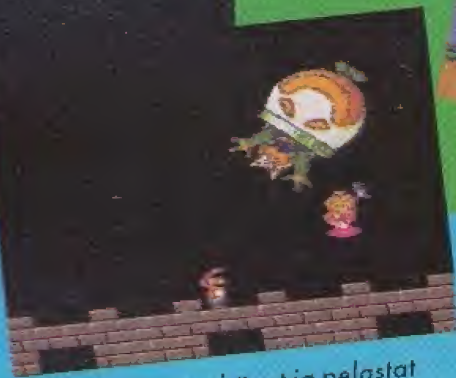
... ja kerää kaikki esineet, joita putoaa.

Uudella palstalla GAME OVER tulemme silloin tällöin kertomaan miten eri suosikkipelien loppukähinöissä pitää menetellä päästäkseen pelin läpi. Aloitamme Super Nintendoon huippupeleillä Super Mario World ja Super Castlevania IV. Esitämme nämä jännittävät viimeiset vaiheet myös kuvina, että tekstistä saisi selkeämmän käsityksen.

Bowser heittää jatkuvasti Mechakoopia alas Marion päälle. Ainoa tapa pärjätä hänelle on heittää näitä konekoopia takaisin siten, että ne osuvat Koopan päähän. Kun osut häneen kahdesti, Bowser katoaa ja katosta tulee tulenlieskoja. Varo näitä lieskoja ja valmistaudu Bowserin toiseen hyökkäykseen. Tällä kertaa hän heittää Mechakoopien lisäksi hengenvaarallisia kuplia, joiden yli Marion pitää loikkia joutumatta kuitenkaan Bowserin Smilokopterin propelliin. Kun saat taas kaksi osumaa Mechakoopilla, Bowser häipyä valmistelemaan kolmatta hyökkäystä. Nyt näet vilahdukselta prinsessan, joka onnistuu heittämään Mariolle supersienen. Kun Bowser palaa takaisin, hän on raivona ja pyörii villisti Smilokopterillaan ympäriinsä. Kun saat taas kaksi osumaa Mechakoopilla, hän heittää pyyhkeen kehään ja katoaa. Ilmeisesti suunnittelemaan seuraavaa konnuutta. Et ole silti välttämättä selvittänyt koko peliä. Siihen vaaditaan nimittäin 96 uloskäynnin löytäminen. Tiedät onnistuneesi siinä, kun aloitusruutuun ilmestyy tähti numeron 96 eteen.



... ja jatka Mechakoo-
pien heitte-
lyä hänen
päälleen...



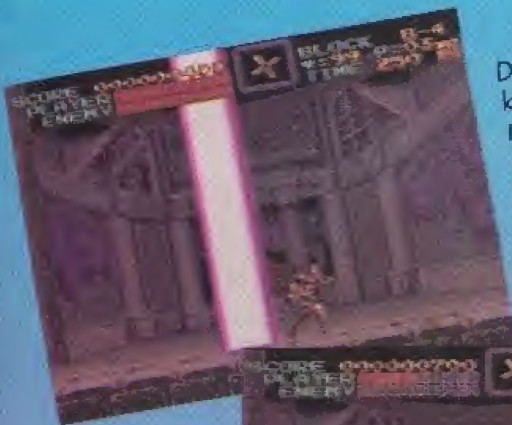
... kunnes voitot hänet ja pelatat
prinsessan.



Yoshi tulee serkkuineen
kiittämään...



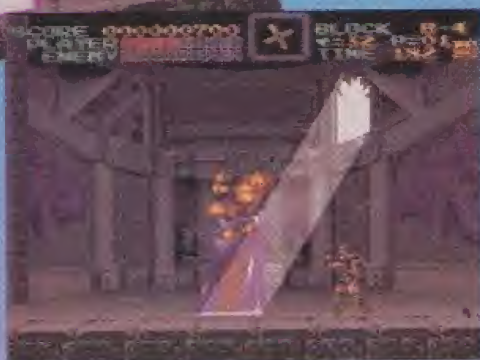
... ja sankariputkimies on jälleen
ratkaissut pulmat!



Dracula
katoaa ja
tulee esille
mistä tahan-
sa, joten
häntä ei ole
helppoa
voittaa.



... Dracula on
taas nujerrettu
ja Castlevania
on raunioina!



Mutta kun taistelet sydämellä ja sisulla, niin lopulta...



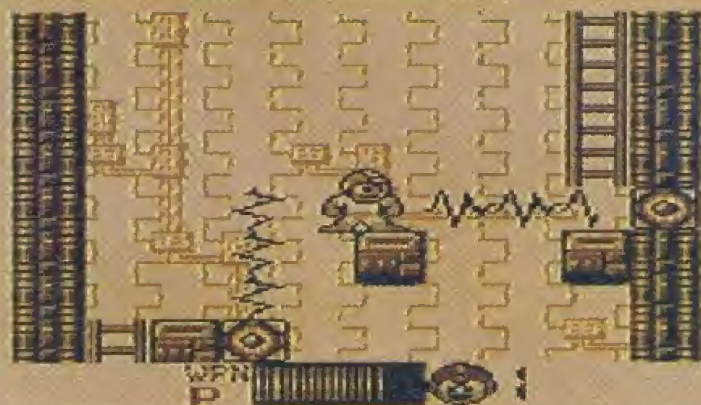
TIPS & TRICKS

MEGA MAN (Game Boy)

Pelissä Mega Man in Dr. Wily's Revenge kannattaa käydä pomojen kimppuun seuraavassa järjestyksessä.

Pomo	Ase
Elecman	Plasma Cannon
Iceman	Elec Beam
Fireman	Ice Slasher
Cutman	Fire Storm
Flashman	Ice Slasher
Quickman	Time Stopper & Plasma Cannon
Bubbleman	Quick Boomerang
Heatman	Bubble Lead
Enker	Plasma Cannon
Dr. Wily	Atomic Fire & Mirror Buster

Rush, Vantaa



BLASTER MASTER (NES)

Normaalisti Jason kuolee, jos hän tekee hypyn liian korkealta. Mutta kun painat Start-nappia juuri ennen kuin hän tulee maahan, hän voi tehdä valtavia loikkia vahingoittumatta.
Tomi Virtanen, Porvoo

SOLOMON'S CLUB (Game Boy)

Tässä on koodit neljännelle ja viidennelle levelille sekä ihan viimeiselle kentälle.

Level 4

Huone 1. RZZZ88
Huone 2. JZZZVJ88
Huone 3. KZZZVJD8
Huone 4. QZZZVJH8
Huone 5. VZZZVJS8
Huone 6. VZZZVJY8
Huone 7. 6ZZZVBY8
Huone 8. JZZZYDY8
Huone 9. ?ZZZYHY8
Huone 10. 8ZZZYSY8

Level 5

Huone 1. 8ZZZZ8
Huone 2. MZZZZVJB
Huone 3. RZZZZVJD
Huone 4. 6ZZZZVJH
Huone 5. GZZZZVJS
Huone 6. GZZZZVJY
Huone 7. Q3ZZZVBY
Huone 8. 43ZZZXDY
Huone 9. OZZZZXHY
Huone 10. JZZZZXSY

Level Solomon CZZZZZ



MEGA MAN 3 (NES)

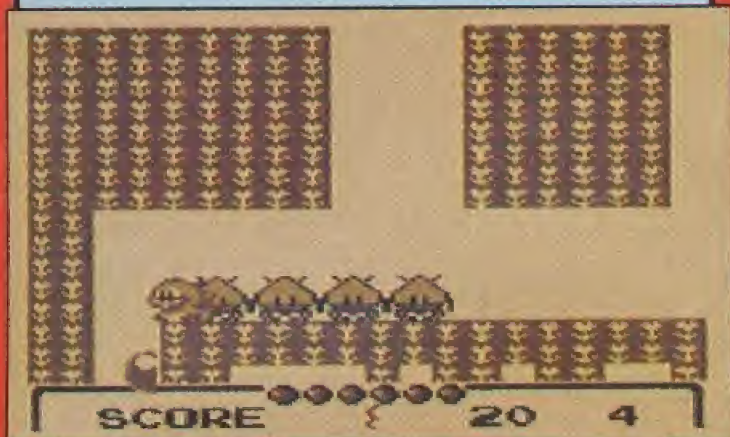
Kaikkein tehokkain konsti lopussa tohtori Wilya vastaan eivät ole käärmeet, vaan HardKnucklen jälkeen tehoaa nopeimmin Top Spin. Numerossa 6-7/92 annettiin siis huonompi vinkki.



BUBBLE BOBBLE (Game Boy)

Tässä on lisää koodeja, radoille 41-60.

41 XLBF	48 GGBF	55 DLBF
42 XGBF	49 1LBF	56 DGBF
43 HLBF	50 1GBF	57 4LBF
44 HGBF	51 FLBF	58 4GBF
45 ZLBF	52 FGBF	59 CLBF
46 ZGBF	53 3LBF	60 CGBF
47 GLBF	54 3GBF	



DUCK TALES (NES)

Kun olet selvittänyt jonkin radan, voit saada Roope Ankan tanssimaan. Sinun täytyy vain ottaa vauhtia ja mennä suoraan aarteelle.



DOUBLE DRAGON II (NES)

Jos haluat saada monta lisäelämää, kannattaa valita ensin kaksinpeli. Anna sitten kaverillesi niin monta iskua, että hän kuolee, niin saat seitsemän elämää.

Karateka, Joensuu

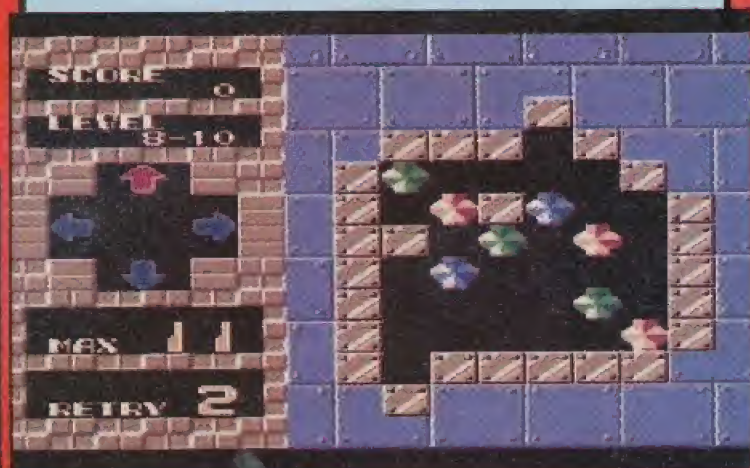
PUZZNIC (NES)

Lisää koodeja Puzznic-radoille:

9-1	RRVS	10-1	R15W
9-2	R7PL	10-2	RVFV
9-3	RZ3W	10-3	RPL3
9-4	RBJV	10-4	R3TC
9-5	RMC3	10-5	RJW7
9-6	R5RC	10-6	RC1B
9-7	RF77	10-7	77VL
9-8	RLZB	10-8	7ZPW
9-9	RTB5	10-9	7B3V
9-10	RWML		

Ja tässä on viimeiset koodit Gravnic-kenttiin:

7-1	TML3	8-1	WC7B
7-2	T5TC	8-2	WRZ5
7-3	TFW7	8-3	W7BL
7-4	TLIB	8-4	WZMW
7-5	WWVL	8-5	WB5V
7-6	WIPW	8-6	WMF3
7-7	WV3V	8-7	W5LC
7-8	WPJ3	8-8	WFT7
7-9	W3CC	8-9	WLWB
7-10	WJR7	8-10	WTI5



MEGA MAN (NES)

Kun olet päässyt lähes Bombmanin luokse, voit löytää lisäelämän. Kun sen on ottanut, täytyy jatkaa suoraan niin pitkälle kuin pääsee. Mene sitten takaisin ja yritä hypätä ylös sinne päin mistä olet tullut. Se ei onnistu, mutta lisäelämä ilmestyy taas esiin. Ellet onnistu heti, niin yritä uudestaan, sillä tempu on vaikea.

Tohtori Wily, Ylivieska

TURTLES II (Game Boy)

Jos haluaa kilpiksen tekevän liukupotkun, täytyy painaa ristiohjainta alas ja sitten yhtä aikaa A- ja B-nappeja.
Antero

TURTLES II (Game Boy)

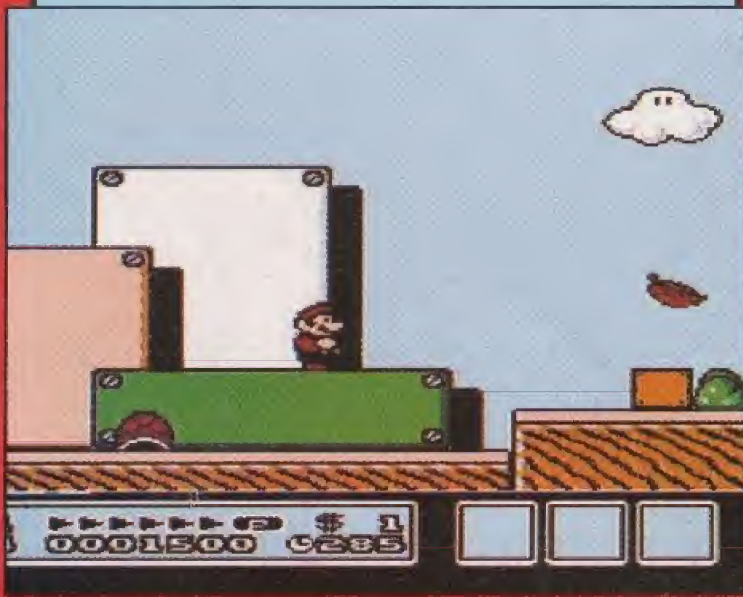
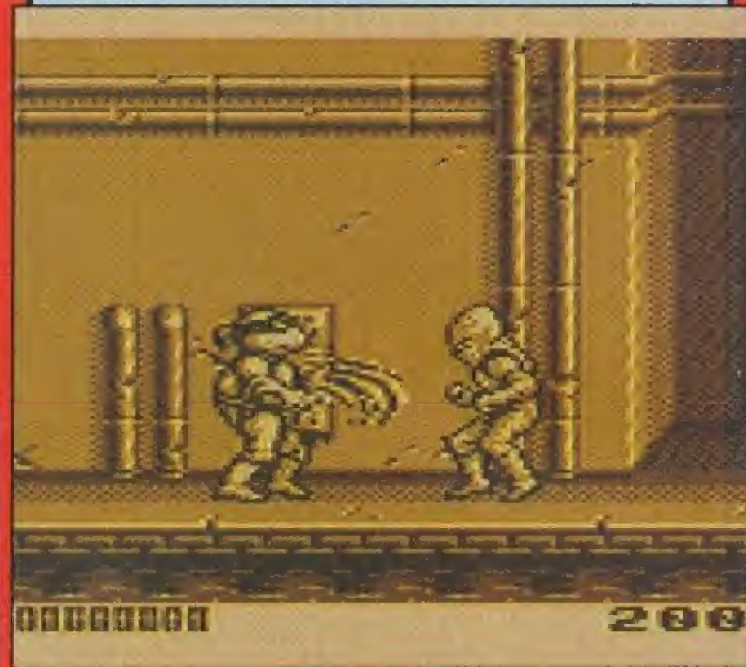
Kun menet ykkösradalla alas viemäriin kohdassa, jossa muuri alkaa, saat pizzan.

"Mini-nintendolainen"

SUPER MARIO BROS. 3 (NES)

Jos olet tuli-Mario, voit ampuu vihreitä tulipalloja sienitalossa. Se ei auta yhtään mitään, mutta näyttää hauskalta.

Jäsen 68034, Helsinki



SUPER MARIO BROS. 3 (NES)

Tarvitset seuraavan määrän kolikoita radoilla, että saat joko P-siiven tai ankkurin. Määrät ovat korkeita, mutta P-siipi on toki vaivan arvoinen.

Maailma	Kolikot	Esine
1-4	44	P-siipi
2-2	38	Ankkuri
3-8	44	P-siipi
4-2	22	Ankkuri
5-5	28	P-siipi
6-7	78	Ankkuri
7-2	46	P-siipi

BART SIMPSONS ESCAPE FROM CAMP DEADLY (Game Boy)

Tässä on muutamia vihjeitä, joilla pärjää pelin konnia vastaan:

Blindside Bill

Heitä bumerangi hänen selkäänsä.

Rebound Rodney

Hyppää ylöspäin ja heitä bumerangi niin, että se lentää eteenpäin, kääntyy ja osuu sitten häntä päähän.

Slipshot Sammy

Sammy hyppää vähän taaksepäin aina kun häneen osuu. Lyö häntä niin kauan kunnes hän putoaa reikään.

Bartman



Kun Mario on Tanooki-puvussa, paina alas ja B. Muutut patsaaksi!

DUCK TALES (NES)

Roope Anka pääsee bonus-radalle, jos pisteiden viides luku on 7.

CAPTAIN PLANET (NES)

Ratojen koodeja:

Rata 1-2	763754	Rata 3-2	186565
Rata 2-1	955783	Rata 4-1	920272
Rata 2-2	637511	Rata 4-2	799274
Rata 3-1	148574	Rata 5-1	344551

Kapteeni Planeetta, Kemi



F-ZERO (SNES)

Kun olet saanut Super Jet-turbon radalla Port Town II, kannattaa ohjata vasemmalle maalilinjan jälkeen. Paina Super Jet päälle juuri ennen kuin tulet rampille. Lennä sitten oikealle, niin tulet alas toiselle puolelle rataa. Tempu on vaikea.



KING OF THE ZOO (Game Boy)

Voidaksesi valita radan, sinun täytyy painaa samaan aikaan B-nappia ja vasemmalle. Paina sitten A, ylös tai alas valitaksesi haluamasi radan. Tämä pitää tehdä sen jälkeen kun on valinnut sankarin.

ROBOCOP (NES)

Kun olet käyttänyt kolme ensimmäistä continueta, voit painaa A, B, Start tai Select päästäksesi alkuruutuun. Kun valitset nyt Continuen, pääset jatkamaan sieltä minne jäit ja sinulla on loputtomasti jatkomahdollisuuksia.

Marko Stenman, Espoo

HYPER LODGE RUNNER (Game Boy)

Kun näppäilet koodin QM-0388, saat valita radan.

BIONIC COMMANDO (NES)

Pidä A-nappia alhaalla, kun olet menettänyt viimeisen elämän ja ruudussa lukee Game Over. Paina sitten nopeasti Start-nappulaa, kun alkukuva tulee ruutuun. Saat nyt 9 continue-jatkoa. Tämän tempun voi toistaa kuinka monta kertaa tahansa.

Timo Palmu, Hämeenlinna



NINTENDO-LEHDEN PUHELINNUMEROT JA POSTIOSOITTEET

PUHELINNUMEROISSA JA OSOITTEISSA TULEE SILLOIN TÄLLÖIN SEKAANNUKSIA LEHDEN TILAUSTEN, KLUBIASIOIDEN JA LUKIJAPOSTIN KESKEN. PUHELUT JA POSTI MENEVÄT VÄÄRIIN PAIKKoiHIN, EIVÄTKÄ VÄLTTÄMÄTTÄ LÖYDÄ SITTEEN TIETÄÄN PERILLE. KERRATAANPA SIIS TIEDOT MIHIN ON SYYTÄ OTTAA YHTEYTTÄ MISSÄKIN ASIASSA.

LEHDEN LUKIJAPOSTI

Lukijakirjeet ja -kysymykset, kuten palstoille Box Mario, Pro's Corner, Tips & Tricks ja Kirjeenvaihto tarkoitettut kirjeet, tulevat perille osoitteella Nintendo-lehti, Särkiniementie 5 C, 00210 HELSINKI. Toimitus ei pysty päivystämään puhelimitse, mutta Nintendo-klubin tietäjillä voi kysyä myös lehteen liittyvistä asioista. Muista osoittaa palstoille tulevat kysymykset ja vinkit oikein. Jos haluat lähettää sekä vinkkejä että kysymyksiä (tai tehdä kysymyksiä kahdelle eri palstalle), ne kannattaa kirjoittaa eri papereille. Lukijapalstojen erot ovat seuraavanlaiset:

BOX MARIO

Tällä palstalla vastataan yleisiin Nintendo-maailman ja lehden sisällön kysymyksiin eli putkimieheltä voit kysyä pelien julkaisuista, pelikoneista ja lisälaitteista, lehdessä olleista jutuista ja sellaisesta.

PRO'S CORNER

Tälle palstalle voit esittää kysymyksiä pelien sisällöstä. Esimerkiksi miten jonkin pomon voi voittaa, mistä löytää sen ja sen esineen, miten vaikeista kohdista pääsee eteenpäin ja niin edelleen.

★ TIPS & TRICKS

- ★ Vihjeet ja vinkit ovat tervetulleita tälle palstalle, jolla yritämme antaa hyviä ohjeita peleistä, joissa on salasanoja, kätettyjä maailmoita, ovelia oikoteitä tai muita vaikeasti selvitettäviä asioita. Kerräämme itse osan vihjeistä erilaista lähteistä ja osa tulee lukijoilta, joiden joukossa onkin todellisia power playereita!
- ★
- ★

LEHDEN TILAUS

Nintendo-lehden saat helpoimmin tilattua joko soittamalla tilaajapalvelun puhelinnumeroon 931-141 900, tai täyttämällä irtonumeroiden mukana tulevan tilauskupongin. Voit myös kirjoittaa samat tiedot itse kirjeeseen tai korttiin. Alaikäisten tilaajien tulee liittää tilaukseen ikänsä sekä toisen vanhemman allekirjoitusvahvistukseksi. Kannattaa pitää mielessä, että vain tilaajat saavat komean 16-sivuisen Power Player-liitteen, jossa esitellään aina uusia pelejä! Myös tilausongelmista, kuten tulematta jääneistä lehdistä, voi soittaa tilaajapalveluun tai kirjoittaa seuraavaan osoitteeseen: Nintendo-lehti, Kustannus Oy Semic, PL 317, 33101 TAMPERE.

KLUBIASIAT

Jos haluat liittyä Nintendo-klubiin tai kysyä tietoja klubin toiminnasta, niin oikea numero on klubin päivystysnumero. Sieltä voit myös kysyä suoraan visaiset kysymykset ongelmapaikoista, joita kohtaat Nintendo-peleissä. Klubimestarit päivystävät seuraavasti:

Tiistaista perjantaihin klo 12.00 - 19.30

Lauantaisin ja sunnuntaisin klo 12.00 - 18.00

Klubin puhelinnumero on 90-670 544

Numerossa vastaavat siis Nintendo-pelien tuntijat

Petteri, Micke, Karim ja klubimestari Alek.

Voit myös lähettää klubille postia osoitteella

Nintendo-klubi, Särkiniementie 5 C, 00210 HELSINKI.

KIRJEKILPAILU!

MIKÄ ON SUOSIKKIPELISI?

Missä pelissä on sinun mielestäsi kaikkein hauskin juoni ja idea?
Palkintoina arvomme kaikkien vastaajien kesken kolme vapaavalintaista pelikasettia.

Olemme käsitelleet lehdessä peleistä ennen kaikkea niiden toteutusta ja toimivuutta. Nyt haluamme kysyä missä Nintendo-pelissä on teidän mielestänne kaikkein paras, hauskin tai ovelin peli-idea. Siis älä ajattele sen enempää pelin grafiikkaa, ääniä, ohjattavuutta tai haastavuutta. Tärkeintä on kertoa, missä pelissä on kaikkein mielenkiintoisin ajatus pelin takana. Haluamme teidän kuvaavan lyhyesti oman suosikkijuonenne parhaita puolia. Kannattaa ajatella myös idean sopivuutta siihen pelikoneeseen, johon se on toteutettu. Onko päähahmo erityisen hauska tyyppi? Mahtuvatko tapahtumat passelisti pelin kulkuun? Ovatko viholliset nokkelasti keksittyjä uhkia? Alkaako mielikuvitus laukata pelin kantta katsellessa?

KILPAILUSÄÄNNÖT

Kirjoita mielipiteesi kirjeeseen tai korttiin ja perustelee lyhyesti valintasi.
Muista mainita pelin koko nimi ja peliyksikkö, jolle se on tehty (GB, NES tai Super-NES).
Sinun mielipiteesi pitää olla perillä viimeistään 15. 1. 1993 osoitteessa:

"Pelijuoni"
Nintendo-lehti
Särkiniementie 5 C
00210 HELSINKI

Kaikkien vastanneiden kesken arvomme kolme kappaletta vapaavalintaisia pelikasetteja.
Muista siis liittää mukaan osoitteesi ja pelitoiveesi
(mainitse myös minkä pelikoneen kasetin haluat).
Julkaisemme sitten muutamia valikoituja, mielenkiintoisia selvityksiä.

UUSI VUOSI, UUDET PELIT SEKÄ UUDET KUJEET LUVASSA...

NINTENDO LEHTI

NUMERO 1
1993

MUKANA
KOMEA
KAKSIPUOLINEN
STREET
FIGHTER II
JULISTE

Sen lisäksi on aika
tehdä äänestys
**VUODEN
PARAS PELI
92**
kullekin peliyksikölle.
Megapalkinnot
jaossa!

**LEHTI ILMESTYY
TAMMIKUUN PUOLIVÄLISSÄ.**

VOITTAJAT

NINTENDO-LEHDEN JUHLAKILPAILUSSA, JOKA JÄRJESTETTIIN KAKSIVUOTISNUMEROSSA 8 / 1992, JAETTIIN PALKINTOINA SUPER NINTENDO-PELIKONSOLI JA KAKSI NINTENDO-LEHDEN VUOSIKERTAA.

Kilpailun oikea vastausrivi oli:

1. 2 (21), 2. 1 (Mega Man), 3. 2 (CES) ja 4. 3 (Power Player-liitteen)

Pääpalkinnon eli Super Nintendo -keskustyksikön voitti:
Erkka Eskola, Salo

Nintendo-lehden vuosikerrat voittivat:
**Markku Rousu, Karunki ja
Asko Lammentausta, Kuopio**

Jos vuosikerran voittajille jo tulee Nintendo-lehti,
niin ilmainen vuosikerta alkaa tulla automaattisesti edellisen tilauksen päättyessä.

ONNEA!

PILIPALIPILOTIT HUIMISSA SEIKKAILUISSA !

PILIPALIPILOTIT PILIPALIPILOTIT PILIPALIPILOTIT

Toimintaa, jännitystä ja huimia seikkailuja pelottomien Pilipalipilottien seurassa. Viikkaassa Kelponiemen satamakaupungissa Lento-Pulju Oy:n huippulentäjä Baloo yhdessä kekseliäiden apureidensa kanssa taistelee ilmaherruutta tavoittelevaa Rosvo-Rudolf Don Karnagea vastaan. Lähde sinäkin mukaan seikkailuun.



HULLU KOIRA



KAI KAAKKURI



LÖRPPÖ



REBEKKA KANKIMÄKI



SUPERPILOTTI BALOO



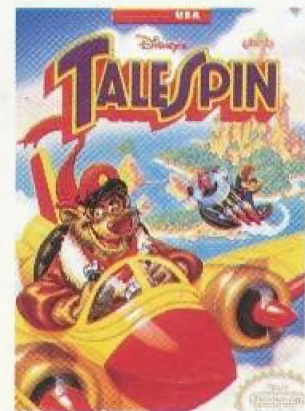
ROSVO-RUDOLF DON KARNAGE

NINTENDO PILIPALIPILOTIT NINTENDO PILIPALIPILOTIT



Tulossa myös Nintendo pelinä.

Pilipalipilotit ovat saaneet lentäjä-ässä Baloon johdolla tehtäväkseen kuljettaa kahdeksan lastia rahtitavaraa. Rosvo-Rudolf Don Karnage tekee joukkoineen kaikkensa estääkseen lastien perillepääsyn. Baloo seikkailee lentokone Ilmarin ja apureidensa kanssa muun muassa pilvissä, viidakossa ja sademetsissä. Don Karnagen lisäksi häntä vaanivat alligaattorit, intiaanit ym. viholliset. Varaudu sinäkin auttamaan Pilipalipilotteja lastien perillekuljettamiseksi. Peli ilmestyy syyskuussa.



Funente oy

Nintendo®

Maahantuoja: Funente oy, Särkiniementie 5, 00210 Helsinki, Puh. 90-670455

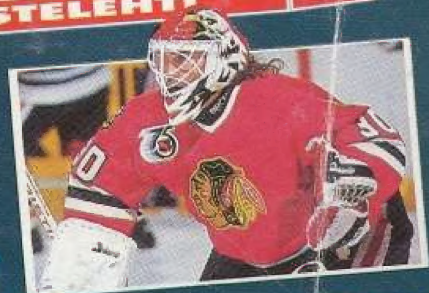
NHL:stä JYRISIEE!!!

**YLIMÄÄRÄINEN
JÄTTIÄIS-
JULISTE
LEMIEUX
SUNDIN
KURRI**

Ed Belfour ★ Ulf Samuelsson ★ Sergei Makarov
Thomas Steen ★ Jyrki Lumme ★ Calle Johansson

PRO Hockey

JULISTELEHTI



NHL 92/93 TÄHDET

**TODELLA KOVA JÄÄKIEKKOLEHTI
VIHOINKIN SUOMESSA!!!
PRO HOCKEY- JULISTELEHTI**
seuraa maailman parhaan
jäähkiekkoliigan - NHLn
tapahtumia läpi koko vuoden.
Jari Kurri, Wayne Gretzky,
Eric Lindroos, Mario Lemieux,
Mats Sundin ja Sergei
Makarov ovat vain
muutamia niistä huip-
pupelaajista, joita tulet
tapaamaan PRO HOCKEY:n
sivuilla!
Kirkkaimmat NHL- täh-
det joka numerossa
olevassa jättijulisteessa!
**JUURI TÄTÄ LEHTÄÄ
OVAT KIEKKOFANIT
ODOTTANEET!**
Ole mukana aina
kovasta aloi-
tuksesta asti!



**HIGH FLYERS
LINDROS & SÖDERSTRÖM**

ISSN 0803-4656
7 023060 901467

**LEHTIPISTEISTÄ
KAUTTA MAAN!**